打ちこんで楽しむプログラムゲーム満載誌

プログラムポシェット

Technopolis Mook
NO.12

謎の連載
パート2
関数遊び
パソコンで面積を数える

●定価350円

ラッキーなキミへ
ハッピープログラム!

こんな機種でプログラムが楽しい

- ●PC-9801系……1本
- ●PC-8001/8801系……8本
- ●PC-6001/6601系……2本
- ●MSX系……8本
- ●X1系……6本
- ●FM-7系……5本
- ●MZ-700/1500系……3本
- ●MZ-2000/2500系……2本
- ●PASOPIA 7……1本
- ●ファミリーベーシック系……1本
- ●PB-100系……4本
- ●PC-1350……2本

徳間書店

プログラムポシェット

NO.12

ポシェットギャラリー

あったかいってとってもハッピーなことだね。日頃いろいろお世話になっている愛機にまたまた新鮮なプログラムを打ちこみながらぬくぬくしてるのってなんてゼータクな遊びなんだろう!

あったか〜い部屋でぬくぬくプログラム

1 は短いリストで楽しい1画面プログラムのマークです

X1の人気パズル移植で16ビット、初登場！ FOR PC-9801系

あの名作が98で遊べる！

1 ボインボインとジャンプするボールを操作して、矢印ブロックを全部あなに押しこむBLOCK'N。X1から始まり、FM−7、88と移植してきたところで、ついに98版も登場。ちゃんと98面から始まる。どこから見ても98用パズル。

ブロックン
BLOCK'N

1画面アニメもかわいいゲームもますます好調、究極の8ビット FOR PC-8001/8801系

1 これはすごい。車はただの線だけれど、リアルでエキサイティングなドライビングゲーム。そのうえ、1画面プログラムなんだからまいっちゃうね。操作性はまるでゲームセンターなみ！

ブレイク ザ レコード
Break the Record!

1 ついに出たという感のある、アニメーション・プログラム。かわいくってドジなワビサビ君のある日を描きます。

ドジなワビサビ君

なんと1画面のアニメーション

ザ ブロック ブレイク ゲーム
The Block Break Game *

1 コンピュータゲームの基本、元祖、ルーツといわれるブロックくずし。今や1画面でできちゃうんだもんね。

フライヤー
FLYER**

1 ひょよひょろっと風に吹かれて舞い上がるフライヤー。しばし、木の葉になった気分で楽しめます。

ポック クン
Pock kun**

エヘラエヘラ、X1のチャックンみたい。それもそのはずもとはX1のプログラムからの移植版なのです。

水の分子は、酸素原子1と水素原子2でできています。試験棒でかきまぜて、水の分子を作るパズルゲーム。

H_2O**

ニール
NEIL**

グラフィックスの美しいパズルゲーム。深海の雰囲気のなかをフワフワ、ドスンとゴールへ向かう。

アドベン パンプ
ADVEN PAMPUU**

これがプログラム・ゲーム版スーパーマリオ。もとはFM-7からの移植版だけど、バージョンアップの名にふさわしい出来。明るい背景のなかパンプの冒険が楽しい。

* PC-8801シリーズ専用
** PC-8801mkIISRシリーズ/V2モード専用

P6が元気になる 2本の秀作プログラム
FOR PC-6001/6601系

二連碁
88から生まれた、まったく新しい碁のゲーム『二連碁』。3つならべたら負けという風変わりなルールで心静かに石を置いていきます。

タイニーゴルフ
小さなゴルフシミュレーション。コースは見たとおり1画面しかないけれど、そこはうまくプログラムで楽しさを広げています。

X1になにかが起こった ポシェット史上最高のノリ
FOR X1系

Push（プッシュ）
プッシュ、プッシュ。ブロックを押してゴールを目指すパズル。もちろん、ブロックを引くことはできません。なんと16面もあるのだ。

F-1（エフワン）
ただのカーレースものに見えるだろうが、そこらのカーレースとはものが違う。自由自在の隠しコマンド付きなのだ。

これからの新時代を迎えて 未来へバサバサはばたいていく
FOR MSX/MSX2

プログラム通におすすめ 川本健二特集

あてっこ
さて、今見せたボールはどのコップに入ってる？ グルグルッとコップが入れかわりボールのありかをあてるゲーム。

MOBILE SUIT（モビル スーツ）
モビルスーツに乗りこんで2人で打ち合う楽しいシューティングゲーム。ほんとにこれで1画面なんだから。

flying（フライング）
パタパタパタ、パタパタパタ。猟師の撃つ弾をよけながら雲を食べていくおかしなカラスのゲーム。

REVERSE（リバース）
自分のまわりの色を反転させて、全部のマスを同じ色に変えていくパズルゲーム。あっちを変えればこっちも変わって頭がウニウニ！

15パズル
見たとおり15パズルでそれ以外のなにものでもない。でも、本物の15パズルがまるでディスプレイのなかにはいったような感じのよくできたプログラム。

HEADING&KICK（ヘディング アンド キック）
海のなかで珊瑚（さんご）やたつのおとしごがゆらゆら。思わずうなってしまう美しい背景のなかで深海パズル。移植版だけど面も2倍に増えてるよ。

VALOWN（バロン）
グリーンのテーブルクロスみたいな画面の上で宝石をグルン、グルンと回して右上に押しこんでいく回転式のパズルゲームです。

BLOCK'N（ブロックン）
やっぱりでてきた、MSX版BLOCK'N。ストッパーブロックやマグネットブロックのキャラデザインがオリジナルとはひと味違います。

Satan Quest

モンスターたちと戦いつつ、成長する戦士。キミは、この1画面のなかでさまよう。そして、ついにはある謎を解き、宿敵を倒すのだ。

BLOCK'N II

ジャジャーン。知る人ぞ知る。あの名作を生み出したX1が放つ、第2弾。もちろん作者はBLOCK'Nの生みの親。画面は前作よりも美しく、隠れキャラまでついているのだ。

BLOCK'Nを超える美しさと隠れキャラ

気分だけマクロス

気分はマクロス。本当は1画面プログラム。それでもちゃんと3段階に変身するし、ズンズン戦っていけるのだ。

ELEBER

どこかで見たようなのがいろいろ入りまじった不思議なゲーム。エレベータを利用して上へ下へ。金袋を全部、ひろっていくのだ。

市販ソフトがなんだ！ このプログラムを見よ！ FOR MZ-700/1500系

BLOCK'N＊

市販ゲームの少ないMZ-1500に光明をもたらす市販ゲームなみのパズル移植版。もとが親類のX1だっただけによくできてます。

SQUARE

オセロふう陣取りゲーム。2人でコマを置きあって四角の陣地をとりあい、最終陣地の大きさを競います。ただし、このプログラムは本体のほかに友だちが1人だけ必要です。

スピード

いわずとしれた、あのシッペがいたいトランプゲーム。パソコンがその速さにモノをいわせて戦いを挑む。

あのくやしさをディスプレイにたたきつけろ

不思議な味のユニークなゲームたっぷり FOR FM-7系

KULMA

ザナドゥのカルマとはなんの関係もない（と思う）。キー入力にあわせてズリズリ動くキャラたちを全員穴に誘導するのだ。

POLOOF

はやい話がペナルティキックゲームみたいなもの。でも、動きがムチャクチャむずくってなかなかゴールに入らない。

Goderm

これは絶対おすすめ品。広大なマップの謎をひとつひとつ探っていく、TPM.COの最高傑作！ やったね。

TPM.COのゲームはここでしか味わえない

BALL CONNECTION

あの『SPHERE』を思わせる、シンプルかつ難解ボールパズル。ボールをゴールまで投げこめばいいのだけど、これがなかなか……。

Waffle! Whapple!

画面もキャラもきれいなパズルゲーム。アイスクリームやアイスキャンディを食べて体力をつけながら、画面のワッフルを全部ゴールに運ぶ。

＊MZ-1500専用

おはよう！
朝早くからがんばるMZ

FOR MZ-2000/2500系

HERO-HERO(ヘロヘロ)

主人公はヒーローではなくてヘロくん。緑のパネルを全部とってステージクリアを目指す。白いブロックやパネルをジャンプで動かしたりなどしているうちに、いきなり重力がさかさまになる。1画面なのに、コンストまでついている。

HOLE IN(ホールイン)＊

なにも考えまいとしても、ついつい、考えこんでしまうパズルゲーム。反射板の位置を移動させて、ボールをピンピンピンとゴールまで投げこめば面クリア。88ゲームから移植版。

たまにはキーボードをつけて
軽くベーシックゲーム

FOR ファミリーベーシック系

すふぃあ

ほえほえ、ついにファミベのスフィアが出てしまった。キャラはファミベのキャラだけど、楽しさ難しさは原作どおり！

どんなスーパーパソコンも
ポケコンの手軽さにはかなわない

FOR PB-100系

デモ字

PBには珍しい鑑賞プログラム。次々に画面が切りかわり、いろんな楽しいデモンストレーションを見せてくれます。他のプログラムに組みこむことも可能。

LABYRINTH II(V3.0)(ラビリンス ツー)

なんとポケコン版3D迷路。思いがけずひろい迷宮をさまよいつつ、さまざまなトラップに苦しみ、謎を解きつつ進む。そのうえ、改造もかんたんなのだ！

BOXING(ボクシング)

ユニークなボクシングゲーム。キミはボクサーではなく、ボクサーにアドバイスし眺めるだけのセコンドなのだ。全自動式エキサイティング・ボクシング！

ケイバゲーム

画面表示に工夫のきいた競馬ゲーム。ルールはふつうの競馬と同じだけど、見てください、この画面。3頭の馬が抜きつ、抜かれつ走っているようでしょ！

がーん！
このマシンはやっぱりすごい

FOR PASOPIA7

PON PON(ポン ポン)

原作のMSX版とはまったく違う！といえるほど強力スーパーパワーアップの移植版

はっきりいってPASOPIA7がこんなにすごいマシンだとは知らなかった。音、動き、どれをとっても原作をはるかにしのぐスーパーポンポン。

コンパクトなボディに
大画面液晶表示の魅力

FOR PC-1350

パックンチョ！MAZE(メイズ)

ジャンケンポン！で迷路を進むユニークゲーム。ブロックを押して、敵のグー、チョキ、パーをジャンケンで倒していく、全10面のおもしろパズル。

TURN(ターン)

コマを置くたびに、上下左右のコマがすべて反転してしまう、なんだかおかしなオセロふうゲーム。新しいコマゲームにチャレンジ！

＊MZ-2500専用

プログラムポシェットNO.12 もくじ 機種別プログラム一覧

本誌の内容に関するお問い合わせは、往復ハガキか返信用封筒(60円切手貼付)を同封して、〒105 東京都港区新橋4－10－1 徳間書店プログラムポシェット編集部まで。なお、電話によるお問い合わせは月曜日から金曜日（祝祭日を除く）の午後4時から6時までのあいだに (03)432-4471（編集部直通）までお願いします。

※1 PC-8801mkII SR／TR／FR／MRなど、N88V2モードのある機種。起動する際には各記事の『注意』に従ってください。

※2 本誌のX1用プログラムはHu-BASIC·CZ-8CB01、またはCZ-8FB01（V1.0)を基本にしています。これ以外のBASICを使用する際は各記事の『注意』に従ってください。また、すべてG-RAMが必要です。

※3 FM77AVではF-BASIC V3.0で入力·実行してください。

※4 MZ-1500用のHu-BASIC（QD版）を使用すればMZ-700用プログラムの大半が可動。また、MZ-700用のHu-BASIC(テープ版)を1500に読みこませれば、700用プログラムのすべてが動きます。くわしくは本文の対応機種欄を参照してください。

※5 PB-100／100F／110（増設RAMが必要なプログラムもあります）PB-200／300／400／410、FX-700P／710P／720P／780P／802P／820P

PART 1

投稿サッカ特集

レベルが高く、かつ多作な投稿者。投稿プログラマーの常連のなかでもひときわ目立つ存在、彼らを〝サッカ〟(作家)と呼ぼう。今回はそのなかでも好調の2人を特集してみた。

●プログラムの行間にセンスが光る実力派

BY 川本健二

MSXのための4つの小品

はやい話が15パズル
おそい話も15パズル
とってもリアルです

BY 川本健二 その1 15パズル FOR MSX(8K)/MSX2

各ピースをカーソルキーで空白へ動かし、左上から右下まで1～15を順番にならべたらあがり。完成したら自動的に〝できあがり〟というメッセージが表示されます。

リプレイはスペースキー。

このシンプルなゲームはパソコンに移植されることが多いけれど、シンプルなあまり、数字のかわりにCGをならべかえることが多いようで、それはそれで美しい。

でも、このプログラムだって、じつはCGみたいなもの。〝絵〟でこそないけれど、画面に表示されている数字は、1行目で設定されているD＄に圧縮されたデータから作成されているのだ。なかなか手がこんでるわけ。

それに、前にX1でも同じ方式のものがあったけれど、この15パズルも、〝ピース〟を動かすタイプの、本物と同じ15パズルになっている。ほら、ふつうのパソコン版15パズルは、空白を動かすタイプが多いでしょ。

ふつうのパソコン版15パズルに慣れてしまっている人はかえってキー操作にとまどうかもしれないけれど、やっぱりピースを動かすほうが本当だよね。

ところで、このプログラムには、リプレイ用のキーはあっても、ギブアップキーはありません。行きづまったら〔CTRL〕＋〔STOP〕でブレイクして、もう1度RUNさせてください。

○問題は300回ピースを混ぜてからパズル開始。右に表示されているのはかかった回数。

■変数リスト
X、Y……空白の座標
K……移動方向
C……移動回数
K＄……ピースのキャラクタ

■プログラムの説明
1～3 初期設定
4 問題作成
5 判定
6 できあがり
7～8 ピース移動処理

```
1 SCREEN1,,0:WIDTH13:KEYOFF:COLOR15,1,1:
DEFINTA-Z:DIMK$(16):D$="もてててててもゆもサひサモサもゆ
もサひサひサもゆもヒヒサひひもゆもサモサひサもゆもサモサヒサもゆもサひひひひもゆ
もサヒサヒサもゆもサヒサひひもゆもきそそそきもゆもヒヒヒヒヒもゆもきッき」きもゆ
もきッきッきもゆもそそきッッもゆもき」きッきもゆ":FORI=0TO3
2 READX(I),Y(I):NEXT:FORI=1TO120:VPOKEI+
775,(ASC(MID$(D$,I,1))+11)MOD256:NEXT
3 VPOKE8195,60:VPOKE8204,244:VPOKE8205,2
44:VPOKE8206,119:LOCATE,9:FORI=0TO5:PRIN
T"XXXXXX":NEXT:X=4:Y=4:FORI=0TO15:K$(I+1
)=CHR$(I+97):LOCATEIMOD4+1,I¥4+10:PRINTK
$(I+1):NEXT:Z=RND(-TIME):FORI=1TO300
4 K=RND(1)*4:IFABS(K-V)=2THEN4ELSEV=K:GO
SUB7:NEXT:P$="S7M3000 7G32":C=0:T=400
5 K=STICK(0):ONKMOD2+1GOTO5:K=K/2:SOUND6
,1:GOSUB7:LOCATE6,10:PRINTC"かい":FORJ=1TO
16:IFK$(J)<>CHR$(J+96)THEN5ELSENEXT
6 LOCATE3,17:PRINT"て゛きあか゛り":FORI=0TO1:I=
-STRIG(0):NEXT:RUN:DATA,1,-1,,,-1,1,
7 M=X+X(K):N=Y+Y(K):IF(MMOD5)*(NMOD5)=0T
HENRETURNELSEA=X+Y*4-4:B=M+N*4-4
8 SWAPK$(A),K$(B):LOCATEX,Y+9:PRINTK$(A)
:LOCATEM,N+9:PRINTK$(B):C=C+1:X=M:Y=N:SO
UND7,0:PLAYP$:FORJ=0TOT:NEXT:RETURN
```

突然ボーナスターズ 〈15 パズル〉やめて、よして、さわらないで、あかがつくから、パズルなんか、きらいよ！ かおもみたくない！。でもネ、でもネ、峠さんのパズルゲームは大～好きよ！ ということで、このゲームもとことんできるところまでやってみた。が、しかし、but、300回シャッフルなんて、私にはたえられない。そこで、シャッフルを10回にしてチャレンジしてみた。フニフニ、どうやら、私にもできたぜ。みんな、一度、チャレンジしてくれよな!! (エイキチ)

TEIJIRO印の32KB用プログラムを移植しつつ、『グラディウス』三昧の川本健二雑感

■うちのMSXは16KBなので、TEIJIRO印の『『GEOOOG』や『THE GRACES』は、マシン語を解読し、領域をずらして移植しました。16KBのユーザーでやりたがっている人がいるので、近いうちにプレイバックチェックポイントに送ります。（編集部注・んじゃ、テクポリのほうで発表しちゃお）

■『REVERSE』は面数の多いパズルゲームを作ろうと思って制作しました。先に面パターンを決め、後から解き方を考えたので、なかなか大変でした。16面もあるので、20分は遊べると思います。（編集部注・えー!? 1時間はかかるよお）

■『MOBILE SUIT』のデータを打ちこむのは大変でしょうが、タイプの練習だと思ってがんばってください。ちなみに、『ザ・リターンオブイシター』を2週間で解きました。でも、だいぶお金がかかってしまった。雪が降ったので、ゲームセンターに行くのも楽じゃない。（編集部注・川本健二は北海道在住です）

■『グラディウス』はおもしろい。MSXで擬似FM音源ルーチンを作って、『コナミ・ゲームミュージック』の楽譜を演奏させ、MSX版の『グラディウス』を買い、ファミコン版の『グラディウス』の認定証をもらい、ゲームセンターで『グラディウス』しています。（編集部注・最初の擬似FM音源ルーチンは、グラムゴジラ応募作品に違いない。P97参照）

リバース REVERSE FOR MSX(8K)/MSX2

BY 川本健二 その2

全部で16面もある 反転真っ白パズル なかなかムズいよ

■変数リスト

S……面数
R……青い部分の数
X、Y……丸の座標
M、N……丸の座標増分
K……キー入力

■プログラムの説明

1～4	初期設定
5	移動
6	音・判定
7	クリア
8	全面クリア
9	リプレイ

STAGE 1

○たとえばこの状態で先を予測しようとすると……ほら頭がうにったでしょ。

```
1 DEFINTA-Z:COLOR15,1,1:SCREEN2,0,0:OPEN
"GRP:"AS#1:SPRITE$(0)="8!!!8":SOUND1,0
2 S=S+1:READA$:L=VAL("&H"+RIGHT$(A$,1))
3 LINE(95,55)-(161,121),7,B:LINE(156,143
)-(100,136),1,BF:PRINT#1,USING"STAGE##";
S:FORI=1TO4:F=8:FORJ=0TO3:LINE(97+J*16,4
1+I*16)-STEP(14,14),15+((VAL("&H"+MID$(A
$,I,1))ANDF)<>0)*11,BF:F=F/2:NEXTJ,I
4 R=L:X=1:Y=4:PUTSPRITE0,(101,109),6
5 K=STICK(0):IFSTRIG(0)THENBEEP:U=0:GOTO
3ELSEIFKMOD2=0ORABS(K-U)=4THEN5ELSEM=X+(
K=7)-(K=3):N=Y+(K=1)-(K=5):IF(MMOD5)*(NM
OD5)=0THEN5ELSEU=K:V=85+M*16:W=45+N*16
6 PUTSPRITE0,(V,W):P=POINT(V,W)¥15:LINE(
V-4,W-4)-STEP(14,14),15-P*11,BF:SOUND8,1
3:FORI=0TO50:SOUND0,255-I*4:NEXT:SOUND8,
0:R=R-1+P*2:DATAA5A58,D18B8,84214,AA558
7 X=M:Y=N:IFRTHEN5ELSEPLAY"S10M2800O5C8OG
16O5C4","S10OG8E16G4":FORI=0TO1000:NEXT:
IFS<16THENU=0:GOTO2ELSEPLAY"LOGE","LEC"
8 PSET(68,152),1:COLOR11:PRINT#1,"CONGRA
TULATIONS!":DATAC8136,69968,15A86,EDB7C
9 IFSTRIG(0)THENRUNELSE9:DATA96698,F731A
,41824,37ECA,9C398,2F6A9,F9128,99246
```

丸く赤いキャラがキミです。カーソルキーの上下左右でその方向に移動しますが、後もどりだけはできません。

この赤いキャラがタイルを通るたびに、タイルの色が青から白、白から青に変わります。そうして、全部のタイルの色を白くすれば面クリア。

全部で16面あり、14～16面の問題パターンは文字になっていて、ちょっとこっている。

16面をクリアすると、例によって、"CONGRATULATIONS!"のメッセージが表示されます。

リプレイはスペースキー。面の途中で行きづまったときもスペースキーを押すと、その面の最初からやりなおしができます。

ちょっときくと、知っている人はポシェット№10の88用プログラム『SYS16』の移植かなと思うかもしれないが、作者によれば、それは偶然の一致とのこと。こういうことは、単純なゲームの場合に限らず、本物のビデオゲームでもよくあることらしい。人間って、いろんなところで同じようなことを思いついているのだ。

ま、それはともかく、この手のゲームは多いけれどね。

効果音も1画面にしてはふんだんにあって楽しい。ああして、こうして、なんて予想してやってみても実際にはうっかり見落としていることがあったりして、なかなか楽しいパズルです。

ポシェット裏面場

〈この指とーまれ!〉PC8801シリーズディスクユーザーを中心として、和歌山S3NET加盟昭和維新党では、会員を募集しています。ソフト交換や、その他いろいろなことを一緒にやっていきましょう。60円切手同封、または、W葉書で下記まで。〒651－11 神戸市北区ひよどり台3－11－1 中塚貴之

BY
川本健二
その3

MOBILE SUIT FOR MSX(16K)/MSX2

モビル スーツ

なかよしで遊ぶ、決闘タイプのシューティング・ゲーム

注意

このプログラムは、マシン語を使用しています。RUNする前にSAVEしておきましょう。なお、データチェック用プログラムについては、チェックポイントを参照してください。

◎撃ちあっている姿がなんとなくかわいい。

◎右の白いモビルスーツ。左のやつをひっくり返すとこうなります。

■プログラムの説明

1	初期設定、画面表示
2	ゲームオーバー、リプレイ
3～5	マシン語データ

■マシン語の説明

E000	スプライト・フラグの初期化
E01D	白モビルスーツ移動・レーザー発射
E062	赤モビルスーツ移動・レーザー発射
E0AC	白のレーザー移動
E0CA	赤のレーザー移動
E0E8	スプライト表示
E0F4	命中判定
E13C	タイマー
E15C	音
E171	スプライトの位置データ
E181	スプライトのデータ

■チェックポイント

データチェック用プログラムをダイレクトに打ちこみ、リターンキーを押すと、行数とチェック用数値が表示されます。データが正しく入力されている場合は、以下のように表示されます。

3 20368
4 20018
5 17851

2プレイヤー専用のモビルスーツシューティングゲーム。

左の赤いモビルスーツは、〔TAB〕キーと〔SHIFT〕キーで上下に移動しつつ、〔GRAPH〕キーでレーザー発射。右の白いモビルスーツは、カーソルキーの上下キーで上下に移動しつつ、〔RETURN〕キーでレーザー発射。

2人でそれぞれのモビルスーツを操作して、レーザーをビシビシ撃ちあうわけだ。もちろん、先にやられたほうが負け。リプレイはスペースキー。

ところで、プログラムを止めたいときは、ゲームオーバーになってからにすること。というより、ゲーム中はプログラムを止めることができないのだ。

スピードはわりかし速く、動きがなめらかでなかなか楽しめる。聞くところによると、爆発するときのキャラはROMのなかのデータを使ってるそうだ。

たとえば、柔らかく、おいしそうなミカンが1個しかない場合、このゲームで勝ち残ったほうが食べる、なんて利用法が考えられます。

◎これが左の赤いモビルスーツ。モノクロ写真じゃわかんないね。

```
1 CLEAR99,&HDFFF:COLOR15,1,1:SCREEN2,2,0
:OPEN"GRP:"AS#1:FORI=0TO17:READA$:FORJ=1
TO27:A=ASC(MID$(A$,J,1))-VAL("&H"+RIGHT$
(A$,2)):A=A-256*(A<0):POKE&HDFFF+I*27+J,
A:NEXTJ,I:FORI=1TO50:PSET(RND(1)*256,RND
(1)*192),RND(1)*14+2:NEXT:DEFUSR=&HE000
2 POKE&HE1F3,10:I=USR(0):PSET(92,92),1:P
RINT#1,"GAME OVER":FORI=0TO1:I=-STRIG(0)
:NEXT:LINE(92,92)-(164,100),1,BF:GOTO2
3 DATA"uやt●tャおゆUA三tuOt●UUおなUa$おttか74","^
NァNNエォu:■n8ワゅ×なkmお♠ェそNN●z86D","ほき♠まu%そ{ウ
ゥXXオ~Dク×BよきょアhXu×そ77","}ォnそ^Nう5ァNN3rワっVN
ァRNエォt:■n86D","ヤお♠\suすゅイァZVゅぁウ{Bカv回シお~\s
#す75","¥えぇ=9か^%けY#ッ×oいJ9VY♠hかYぇJ9~58"
4 DATA"ぉすHD)hメ●PDすTDacぉzすMDacぉj9gお63","^
Uゃ}イくヲ]U#ヲeU■fUrtしぉ■bUrdし{74","?}ォgZあ♣キA
ォfZ(ォkZzぅyぇyえこZZFユ79","}キg^{すすこキf^トキb^ケ5
ユっCぅ5オぇサ♦せ7D","~いDトwぃきッっユアeXuGきえアdXセアXXウ
/ァ77","ゃ回を2イぁク♠さ}おGヌzぉzイいゃエm[xzDきZ7A"
5 DATA"しおヲえモカっYウvきカかキかそcめかやこキんwやc)96","+
gN)9K!や++:C++;+S+うろ+:sK/4も2B","3;:ろ3;:54
6360YKQ:433333#+らま33","ヤ三JcCC3えTい^dgw{おか
vァ(//3えきエク58","こェは*j*)木♣つJはjjjjjijjjjjj
jj6A","jjjjjjijjjjjjjjjjjjjjjjj6A"
```

●データチェック用プログラム

```
RESTORE:FOR I=3TO5:C=0:FORJ=1TO6:READA$:
FORK=1TO27:C=C+ASC(MID$(A$,K,I)):NEXTK,J
:PRINTI;C:NEXT
```

BY 川本健二 その4

あてっこ FOR MSX(8K)/MSX2

コップの動きは、いつか見た手品のトリッキーな動き

「さあさあ、いらっしゃい」といういかがわしい声が聞こえるような感じがする。

小さなテーブルに置かれた4つのコップ。「そこの少年、ちょっとおじさんに百円玉を貸してみな。このコインをこのコップに入れて、と。こうこうこうっと入れかえて……、さあ、コインはどのコップにあるかな？　みごとあてたら、コインは2倍の200円。でも、もしはずれたらこのコインはおじさんにちょうだいね」そういう悪いおじさんが街の片隅でひっそりと純情な少年を待っている。そんな時代もあったかもしれない。

そういうのは、たいていがインチキで必ずあたらないようにできているのだけれど、この『あてっこ』はちゃんと見ていれば、必ずあたる。でも、問題はちゃんと見ていられないってこと。

最初に速さを1～5の数（5が最高速）で入力して、スペースキーでスタート。コインを隠したコップとほかのコップがクルクルッと入れかわり、止まってから「どれでしょう」と出たら、1～4でコインが入っているはずのコップをあてるわけ。

おそいモードならかんたんだけど、最高速でやると、例の動態視力が必要になってくる。

あたったら「あったりーっ」、はずれたら「はっずれーっ」。どちらにしてもなんだかバカにされたような気がして，もう1回やろうというファイトがわいてくる。

それにしても、このコップの動きは魅惑的。本当に手品師がクルクルッと動かしているような感じなのだ。

もう1度やりたいときは、スペースキーで再挑戦。何度でもどうぞ。

⇧1番のコップにコインを入れて、さあ、入れかえますよ！

⇧クルクルクルッ、クルクルクルッ。さあ、どれかな？

⇧はっはっはっ！　残念でした、はっずれー！　やーい！

■変数リスト

S……スピード
X……コインの位置
R……どれを動かすか
P……判定用

■プログラムの説明

1～2	初期設定
3	入れ換え
4	どれでしょう?
5	ゲームオーバー

```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1,2,0:WIDTH14:COLOR15,
1,1:FORI=0TO31:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID
$("00071F3F1F27383F3F3F3F3F3F1F0700E0F
8FCF8E41CFCFCFCFCFCFCFCF8E0",I*2+1,2)):N
EXT:FORI=0TO3:S(I)=I:READX(I),Y(I):PUTSP
RITEI,(I*32+67,78),3,0:NEXT:H$(0)="あったり
2 KEYOFF:INPUT"  SPEED";S:IFS<1ORS>5THEN
2ELSES=5-S:CLS:LOCATE,13:PRINT"1   2   3
   4":VPOKE8208,161:X=RND(-TIME)*3:PUTSP
RITEX,(X*32+67,68):VPOKE6505+X*4,133:FOR
I=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:PUTSPRITEX,(X*32
+67,78):VPOKE6505+X*4,32:FORI=1TO50
3 R=RND(1)*3:FORJ=0TO3:PUTSPRITES(R),(R*
32+X(J)+67,Y(J)+78):PUTSPRITES(R+1),((R+
1)*32-X(J)+67,-Y(J)+78):FORK=0TOS*15+25:
NEXTK,J:X=X+(X-1=R)-(X=R):SWAPS(R),S(R+1
):NEXT:VPOKE6505+X*4,133:H$(1)="はっずれ"
4 LOCATE2,16:PRINT"どれでしょう?":H=VAL(INKE
Y$):IFH=0ORH>4THEN4ELSEP=-(H<>X+1)
5 PUTSPRITES(X),(X*32+67,68):LOCATE,16:P
RINTSPC(17)H$(P)"ーっ。":FORI=0TO1:I=-STRIG
(0):NEXT:RUN:DATA5,-5,16,-7,27,-5,32,0
```

PART 2

投稿
サッカ特集

●FM-7のメモリ空間に異次元世界を作りだす

BY TPM.CO

FM-7のための3つの風変わりなゲーム

BY TPM.CO その1

プルーフ

POLOOF

FOR FM-7/77シリーズ
F-BASIC V3.0

古代ギリシアに繁栄した国・パルス。ネビダー族の侵入によって滅ぶことになるが、その1世紀まえに大流行したゲーム、それがプルーフである。

四角い穴のあいたボード（板）を傾けて、一方のガラス玉でもう一方のガラス玉をはじき、穴に入れるというかんたんなゲームは庶民から貴族まで幅広く楽しまれた。1世紀後、この娯楽は侵入したネビダー族のあいだでも流行したという記録が残っている。

大明元年、欧州へ渡った東郷平十郎はこの遊戯に大変興味を持ち略冊子数冊とガラス玉をいくつか持ち帰った。

なお、FM-7系のパソコンで遊ぶ場合、使用キーはテンキーの2、4、6、8を使用すること。※この文章はあくまで作者によるフィクションであり、実在の歴史および特定の編集部とは一切関係ありません。

自分の玉

⬆ちょっと2を押したあと6で突進！

⬆うまく四角に入ると枠外にボールが表示されます。

不思議な古代の遊びを現代に復活

■変数リスト
C(n) ……玉データ
X、Y……自玉の位置
V、W……自玉の加速度
A、B……他玉の位置
C、D……他玉の加速度
M……面数
P……入った玉の表示位置

■プログラム説明

行	内容
10	キャラクタ設定
20～40	画面描く
50	スタートMUSIC
60	変数設定
70～110	自玉動く
120～130	他玉動く、ゴール処理
140	キャラクタデータ
150	ゲームオーバー
160	REM文

```
10 DEFINTA-Z:DIM C(23):FOR I=0 TO 7:READ C(I):NEXT:C(17)=96:C(18)=48:M=0
20 CLS:COLOR=(2,3):FOR J=0 TO1:LINE(100+J,30)-(410+J,170),PSET,2,B
30 LINE(380+J,95)-(396+J,103),PSET,2,B:NEXT:SCREEN 5,7:PLAY"T200L32"
40 M=M+1:FOR J=0 TO 1:SYMBOL(220+J,70),"ACT "+STR$(M),2,1,J+4:NEXT
50 FOR I=1 TO 3:PLAY"V10CR16DR16ER16ER16DR16CR16":NEXT:CLS
60 A=280:B=70:V=0:W=0:C=0:D=0:X=300:Y=90:P=420:M$="ERERDRDRC+RC+RCRCR"
70 K$=INKEY$:V=(K$="4")*16-(K$="6")*16+V:W=(K$="8")*8-(K$="2")*8+W:LINE(X,Y)-(X+
15,Y+7),PSET,0,BF:IF ABS(V)>16 THEN V=SGN(V)*16
80 IF ABS(W)>8 THEN W=SGN(W)*8 ELSE IF A<80 THEN 150
90 X=X+V:Y=Y+W:IF X>400 OR X<100 THEN V=-V:X=X+V
100 IF Y>160 OR Y<30 THEN W=-W:Y=Y+W:DATA 1376,10996
110 PUT@A(X,Y)-(X+15,Y+7),C,PSET:IF ABS(X-A)<16 AND ABS(Y-B)<8 THEN C=V:D=W:V=V-
SGN(V):W=W-SGN(W):SOUND7,62:SOUND8,16:SOUND1,0:SOUND 0,50:SOUND 12,7:SOUND 13,0
120 LINE(A,B)-(A+15,B+7),PSET,0,BF:A=A+C-M:B=B+D:C=C-SGN(C):D=D-SGN(D):V=V-SGN(V
):IF A>400 OR A<100 THEN C=-C:A=A+C ELSE IF B<30 OR B>160 THEN D=-D:B=B+D
130 W=W-SGN(W):PUT@A(A,B)-(A+15,B+7),C,PSET:IF ABS(380-A)>5 OR ABS(95-B)>3 THEN
70 ELSE A$="CR32":B$="DR32":PLAY"V10O5"+A$+A$+A$+A$+B$+B$+B$+B$+"G":P=P+18:PUT@A
(P,95)-(P+15,102),C,PSET:LINE(A,B)-(A+15,B+7),PSET,0,BF:A=280:B=70:C=0:D=0
140 IF P<510 THEN 70 ELSE 20:DATA -21878,-21846,-21590,-20502,11220,1344
150 FOR J=0 TO 1:SYMBOL(220+J,70),"OVER",2,1,J+4:NEXT:PLAY M$:K$=INPUT$(2):RUN
160 'IIIIIIIIIII  POLOOF  BY TPM.CO SOFT WORKS  1985  IIIIIIIIIIII
```

突然ポシェットーズ

〈POLOOF〉WILD SOCCERと似た慣性がかかっているので思い通りに動いてくれず、O型のあなたはプッツンしてしまうことでしょう。それでもO型の私は頑張り、4コまで穴に入れたのですが……。なんだかこのゲーム、みんなに敬遠されてたようです。確かに、編集部の場合は他にいろいろゲームがあるわけだから、この淋しい画面のゲームより、他に魅力を感じるのは当然でしょう。でも、ま、一画面ですし、真剣になればヤリガイはどんどん生えてきます。打ちこんでみる価値あり。保証します。（少女ゆき）

アマ・プログラマへの呼びかけと、自他ともに認める最高傑作『Goderm』の自己PR

■ちょっとまえまでは、アイデアもなにもなしにいきなりパソコンの前にすわってカチャカチャ遊んで作品を作ったものです。見かけは悪かったけれど、画面のなかの自分を動かすだけでも楽しかった。プログラムを作るみなさん、市販ゲームやファミコンに振り回されず、パソコンしかできないゲームを目指してがんばりましょう。(編集部注・ちなみに彼はMSXとPBファミリーでも採用されています)
■『ザナドゥ』というゲームのなかに『カルマ』というメーターがあります。これは、殺してはいけない敵を殺してしまうとカウントされるのです。なかなかおもしろい働きなので、パズルにしようとキャラを作ったところまではよかった。でも、どうもパズル性に欠ける点が目立ったので、むかし考えた、『ヘビの胴体当てゲーム』のアイデアを取り入れてしまい、結局違うパズルになってしまったのです。なかなか筋書きどおりにはいかないものですねえ。(編集部注・えー、やっぱりザナドゥのカルマなの。でも、あれの綴りは、多分"Karma"だと思うんだけど)
■TPM.COの自信作『Goderm』を発表します。さまざまな難関を突破し、ゴデムの神を倒せ。一度解いてからやっても楽しめる。アクションRPG。でも、あなたの知っているRPGとは違います。(編集部注・本当に傑作です。ぜひ遊んでください)

○作者による『POLOOF』のテクニック解説。○作者による『KULMA』のイメージイラスト。

○『Goderm』のためにひとこと。

BY TPM.CO その2

KULMA カルマ FOR FM-7/77シリーズ F-BASIC V3.0

ジャマカルマを見つけてどかしつつ、カルマの行列を扉に導く奇妙なパズル

カルマの行列を全員扉へ導くパズルです。

ふつうのカルマはカーソルキーの右か左を押していれば、勝手に出口まで動いていきます。

ただし、このなかに、カルマそっくりで見分けはつかないけれど、ジャマカルマと呼ばれる動かないヤツがいます。こいつが進行方向にいると、カルマたちは動けません。

そこで、ジャマカルマを見つけだし、どかすことがこのパズルの焦点になるわけです。テンキーの2、4、6、8でカーソルを動かして、ジャマカルマにあわせて、スペースキーを押し、再び2、4、6、8で移動方向を指定すると、ジャマカルマをどかすことができます。ただし、ジャマカルマでなかったときはなにもおこりません。

ここのところをしっかり把握しておかないと遊び方がわからず、「なあにこれ?」ということになりかねません。でも、遊び方がわかれば、なかなか楽しいパズルです。これは、最初遊び方がわからず、このゲームが理解できなかった少女ゆきの実感です。

パズル自体はやさしいほうでしょう。初心者(というのがいったいどういう人のことを指すのかイマいち不明だけど)にはもってこいのパズル、と作者もいっています。

○カーソルキーで行列を動かしてみる。

○カーソルでジャマカルマをどかす。

○つまったら空きにジャマカルマを置く。

○ここまでくればだいじょうぶ。次の面へ。

○これがステージ3。ヤリガイたっぷりの面です。

突然ポシェッターズ

〈KULMA〉よく、次から次へとアイデアがでてくるもんだなーと感心してしまう。デザインは殆ど変わりばえしてないので、そろそろ全く違ったキャラ、壁にしてみては? けれど、それが特徴といえば特徴だし、ゲームを見るだけで作者がわかってしまうというのも、もしかしたらなかなかできる技ではないかもしれませんね。KULMAについては、もう少し面数がほしかった、ということと、パターン化された(過去のも含めて)道筋、範囲から抜け出してほしかったということが挙げられます。(少女ゆき)

やたら手数のかかる
パズルだぜ。
まっ、キミにとっちゃ
カルイもんだろ?
おれは ちょっと
ひとやすみするぜ
ごろ
ごろ

■変数リスト
A(n)……カルマ
B(n)……トビラ
C(n)……カベ
D$(n)……ステージパターン
E$(n)……行列の道
F$(n)……行列メンバーの各位置
X、Y……カーソルの位置
VX、VY……カーソルの移動量
O……スペース押しフラグ
M……面数

■プログラム説明
10　GOTO文
20～ 60　PUTサブルーチン
70～110　カーソル移動
120～150　ジャカルマ移動
160～190　行列移動
200　クリアしたか
210～250　画面描く
260～280　変数設定
290　エンディング
300～340　キャラクタ設定
350～430　キャラクタデータ
440～530　ステージデータ

```
10 GOTO 310:'—— PUT ——
20 S(E,F)=Ø:E=E*24+144:F=F*12+40:LINE(E,F)-(E+23,F+11),PSET,Ø,BF:RETURN
30 S(E,F)=2:E=E*24+144:F=F*12+40:PUT@A(E,F)-(E+23,F+11),A,PSET:RETURN
40 S(E,F)=5:E=E*24+144:F=F*12+40:PUT@A(E,F)-(E+23,F+11),B,PSET:RETURN
50 S(E,F)=1:E=E*24+144:F=F*12+40:PUT@A(E,F)-(E+23,F+11),C,PSET:RETURN
60 E=X*24+144:F=Y*12+40:LINE(E,F)-(E+23,F+11),XOR,7,BF:RETURN
70 '—— LOOP ——
80 K$=INPUT$(1):V=(K$=CHR$(29))-(K$=CHR$(28))
90 VX=(K$="6")*(X<7)-(K$="4")*(X>Ø):VY=(K$="2")*(Y<7)-(K$="8")*(Y>Ø)
100 IF K$=CHR$(13) THEN K=K+1:K=K AND 3:COLOR=(3,K+4):COLOR=(6,K+4)
110 G=X+VX:H=Y+VY:R=Ø:IF K$=" " THEN O=1:PLAY"O5CGF+"
120 IF (O=Ø)+(S(X,Y)<>2)+(VX+VY=Ø)+(S(G,H)>Ø) THEN 150 ELSE GOSUB 60
130 FOR I=1 TO L:R=R+(X=X(N(I)))*(Y=Y(N(I))):NEXT:IF R THEN GOSUB 60:GOTO 150
140 E=X:F=Y:GOSUB 20:E=X+VX:F=Y+VY:GOSUB 30:GOSUB 60:O=Ø
150 IF VX+VY THEN GOSUB 60:X=G:Y=H:GOSUB 60:PLAY"O5CDEF":O=Ø
160 IF V=Ø THEN 80 ELSE SOUND 8,16:SOUND 7,7:SOUND 12,3:SOUND 6,5
170 FOR I=1 TO L:Q=N(I)+V:R=R-(Q=Ø)-(S(X(Q),Y(Q))=2):NEXT:IF R THEN 80
180 GOSUB 60:FOR I=1 TO L:E=X(N(I)):F=Y(N(I)):GOSUB 20:SOUND 13,7
190 N(I)=N(I)+V:E=X(N(I)):F=Y(N(I)):L=L+(E=Ø):IF E THEN GOSUB 30
200 NEXT:GOSUB 60:IF L>Ø THEN 80 ELSE M=M+1:PLAY"L8CDD+DCDD+CF+F+DDFFD+D+B+L64"
210 '—— CRT DRAWING ——
220 CLS:X=Ø:Y=Ø:ERASES:DIM S(7,7):FOR T=Ø TO 1:FOR D=Ø TO 7
230 W=VAL("&H"+MID$(D$(M),T*16+D*2+1,2)):B=128:FOR C=Ø TO 7
240 E=C:F=D:A=-((W AND B)<>Ø):Q=A-T*(A=1):IF S(C,D)=Ø THEN S(C,D)=Q
250 B=B/2:ON Q GOSUB 50,30:NEXT:NEXT:NEXT:N=1:E=FNV:N=2:F=FNV:GOSUB 40
260 N=3:LL=LEN(E$(M)):FOR I=1 TO LL:X(I)=FNV:N=N+1:Y(I)=FNV:N=N+1:NEXT
270 L=LEN(F$(M)):SWAP E$(M),F$(M):FOR N=1 TO L:N(N)=FNV:NEXT:SWAP E$(M),F$(M)
280 GOSUB 60:FOR J=Ø TO 1:SYMBOL(350+J*2,120),"STAGE:"+STR$(M+1),2,1,6:NEXT
290 IF M<8 THEN 80 ELSE FOR J=Ø TO 1:SYMBOL(120+J*2,70),"TPM.CO SOFT WORKS",2,1,
7:NEXT:PLAY"L4O6CCCDEFGAG1C1E1R4C8R64C8","T25ØL4O5CECECECEC1E1C1R4E8R64E8":END
300 '—— DEF ——
310 DEFINTA-Z:U=53:DIM A(U),B(U),C(U),D$(U),E$(U),F$(U),X(U),Y(U),S(Ø)
320 FOR I=Ø TO 35:READ A(I),B(I+18),C(I+18):NEXT:K=Ø:COLOR=(6,6)
330 FOR I=Ø TO 8:READ D$(I):NEXT:FOR I=Ø TO 8:READ E$(I),F$(I):NEXT
340 COLOR=(3,6):DEFFNV=VAL("&H"+MID$(E$(M),N,1)):PLAY "T25ØL64V12":GOTO 220
350 DATA 6Ø,Ø,16256,1,63,16127,-128,-2Ø5Ø,-12544,768,1311Ø,32526,-16377,26175
360 DATA 7168,224,-2Ø5Ø,126,32743,16375,16263,-512,-449,15487,8156,-2Ø5Ø,-12416
370 DATA 8Ø95,16375,16335,-12794,-449,-128ØØ,8Ø78,-2Ø5Ø,3982,1599,16375,16256
380 DATA -29184,-461,127,26496,13926,-14452,1923,16375,16271,-16353,-512,-25Ø88
390 DATA -15376,Ø,1934,44,Ø,16128,1,63,13525,224ØØ,-2Ø5Ø,18944,512,12566,27146
400 DATA -16379,8757,7168,26336,22186,1Ø6,31394,13654,13575,-385,-21963,1Ø357
410 DATA -542Ø,22186,19712,32746,13654,13645,-13697,-21963,19968,-5494,22186
420 DATA 3338,16341,13654,16ØØØ,-3Ø177,-21967,1Ø6,-23168,5666,-31476,141Ø
430 DATA 13654,13573,-16374,-22Ø16,6656,-15696,Ø,65Ø
440 '—— STAGE DATA ——
450 DATA 7EC39BF387CEEC68ØØ1424Ø8Ø8ØØ1ØØØ,7FE183EE6C2838ØØØØ1E141ØØØØØØØØ
460 DATA ØB19F981AF8CF8ØØØØØØØØ784Ø7ØØØØØ,7FC3D98983F2321EØØ2CØ6Ø61ØØØØØØØ
470 DATA 7ØDE9F8ØD9DFFE74ØØØØ4Ø26Ø22ØØØØØ,78DC8795C7FEC67CØØØØ5822ØØØ38ØØ
480 DATA 7FC597C57155713FØØ22ØØ2ØØE2AØEØØ,FF99DB9BC1F7F63CØØ6Ø2424ØAØØØØØØ
490 DATA ØØFF8181E7E7FFØØ66ØØØØØØØØØØØØ66,3712222131415152534344343536,247A
500 DATA 35615141313233 34,25,5Ø515253433334352515141323334353636261 51,47
510 DATA 545556464544343332322213141515262 6353,6AC,73252423222121323334353546463
520 DATA 35A,344443423222121 32324,46,6344434241312122233343444546566 66564,68B
530 DATA 6111212222324344454535251,479,76,,:'KULMA  BY TPM.CO SOFT WORKS (C)1986
```

ポシェット裏面場

〈この指とーまれ!〉我が「PAL」では、PCシリーズ、FMシリーズ、MSX、ファミコン、X1、ポケコンのユーザーをお待ちしとります。もちろん、ナイコンの方もOK♡ くわしいことは60円切手同封の上、連絡してね。さあ、みんなで「PAL」を作ろう! 〒816 福岡県春日市下白水377－2 一刀高広

BY TPM.CO その3

ゴデム Goderm FOR FM-7/77シリーズ
F-BASIC V3.0

あるいは、不気味なドルアーガの塔、それとも、前代未聞の画期的RPG!

このゲームの地下迷宮は全部で24画面分もある。さまざまな地点でつながっていて、プレイするときに大切なのは正確なマッピングだ。

地下迷宮の奥深く入りこみ、各所にいる魔神ゴデムを倒し、その魂を集めて、あるところにいるゴデムの神を倒すのが最終目的。

魔神ゴデムを倒すにはゴデムの部屋に入るまえに呪文（3つの点が描かれているキャラクタ）を取っておく必要がある。そしてゴデムの部屋に入ったら、踏みつぶされないように逃げつつ、スペースキーを連打して呪文を唱える。呪文を唱えおわればゴデムが倒れる。

ただし、呪文やカギを取ると今まで持っていたものが全て（!）なくなるので注意。そのかわり、1度画面外に出るとトビラとゴデム以外は全てもとに戻る。ゴデムにつぶされても、リターンキーでその場所から再開できるが、そのたびに生命力は減り、なくなると本当のゲームオーバーだ。

途中出てくるキャラクタにはそれぞれの位置に応じて性格が違うので、キャラクタの場所と動き方も必ずメモしながら進むこと。

キー操作は下のイラスト参照。

●BY TPM.CO FOR FM-7

○これがスタート画面。まずはカギを取って右下のトビラをあけてみよう。

○魔神ゴデムのいる部屋に入るといきなりゴデムが襲ってくる。呪文をすばやく!!

○サソリの上にのっかるのは安心、安心。でも、いきなり動くキャラクタもいる。

○呪文によって効果のある魔神ゴデムは異なる。画面右のような呪文を拾ったのだが。

○レベルの高い白い洞窟。〔T〕マークの呪文を見てなければここにくるのは無理。

突然ポシェッターズ

〈Goderm〉 じょーだんじゃないよ、マップがないとやりづれーじゃないか！　だいたい、一度死んでしまうと初めからやりなおしだろ。このおれさまが、いちいちおぼえてるわけネーだろうが。せめて、CONTINUEモードくらいつけておけよなー。おれは気が短かいんだ。こんなゲームやってられるかよ～。と私は思いつつ、ポシェットの原稿用紙をグラフ用紙のかわりにして、マップ作りにはげんでしまった。ふと、時計を見ると、ゲームをはじめてからもう、2時間たっている。（ザリータげっちゃん）

○これが最終の敵、ゴデムの神。しつこい強敵なのだ。

■変数リスト

A(n)……キース君
B(n)……ピロン
C(n)……サソリ
D(n)……ハシゴ
E(n)……岩壁
F(n)……サギ
G(n)……呪文
H(n)……トビラ
I(n)……タマシイ
M(n)……ゴデム
P(n)……ゴデムの神
L$(n)……パターンデータ
O$(n)……呪文の内容
X、Y……キース君の位置
V、W……キース君の移動量
MM……もちもの
Z……のこり
XX、YY……ゴデムの位置
P、Q……呪文表示位置
VX、G……ゴデム移動量
H……ゴデムジャンプ力
O……データ先頭番地
R……ゴデムフラグ
N……データ読み出しカウンタ

■プログラムの説明

10	GOTO文
20〜250	キース君移動
260〜280	何かとる
290	トビラ開く
300	分枝
310〜350	動物動く
360〜400	キース君死す
410〜540	ゴデムステージ
550〜570	隣の面へ移動
580〜750	ファイナルステージ
760〜920	画面かく
930〜1050	データ読みこみ
1060〜1180	タイトル
1190〜1200	サブルーチン
1210〜1340	キャラクタデータ
1350〜1390	マシン語データ
1400〜1430	BGMへ
1440〜1680	どうくつパターン
1690〜1860	キャストデータ
1870〜1890	REM文

```
10 GOTO 940:'—— PUT ——
20 SOUND 12,12:SOUND 6,31:SOUND 8,16:SOUND 1,W(I)¥256:SOUND 0,W(I)MOD256:SOUND 1
3,0:SOUND 7,46:RETURN
30 E=E*16+64:F=F*8+32:LINE(E,F)-(E+15,F+7),PSET,0,BF:RETURN
40 E=X*16+64:F=Y*8+32:PUT@A(E,F)-(E+15,F+7),A,PSET:RETURN
50 LINE(XX,YY)-(XX+31,YY+15),PSET,0,BF:RETURN
60 PUT@(XX,YY)-(XX+39,YY+19),P,PSET,7:RETURN
70 LINE(XX,YY)-(XX+39,YY+19),PSET,0,BF:RETURN
80 E=E*16+64:F=F*8+32:PUT@A(E,F)-(E+15,F+7),B,PSET:PLAY"O3CC#":RETURN
90 E=E*16+64:F=F*8+32:PUT@A(E,F)-(E+15,F+7),C,PSET:PLAY"O5DC#":RETURN
100 POKE FNR(E,F),254:E=E*16+64:F=F*8+32:PUT@A(E,F)-(E+15,F+7),D,PSET:RETURN
110 POKE FNR(E,F),C:E=E*16+64:F=F*8+32:PUT@(E,F)-(E+15,F+7),F,PSET,6:RETURN
120 POKE FNR(E,F),10:E=E*16+64:F=F*8+32:PUT@(E,F)-(E+15,F+7),G,PSET,6:RETURN
130 E=E*16+64:F=F*8+32:PUT@(E,F)-(E+15,F+7),H,PSET,2:RETURN
140 E=E*16+64:F=F*8+32:PUT@A(E,F)-(E+15,F+7),E,PSET:RETURN
150 IF I=2 THEN PUT@(E,F)-(E+15,F+7),F,XOR,6:RETURN
160 PUT@A(E,F)-(E+15,F+7),I,XOR:RETURN
170 LINE(382,71)-(599,137),PSET,0,BF:RETURN
180 GOSUB 170:FOR B=0 TO 5:LOCATE 25,B+10
190 PRINTMID$(N$,B*11+2,11):NEXT:GOSUB 200:GOSUB 170:RETURN
200 LOCATE 26,16:PRINT"PUSH RET":IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 200
210 FOR T=0 TO 20:PSET(XX+RND*40,YY-RND*C+19,7):NEXT:RETURN
220 '—— LOOP ——
230 K=ASC(INKEY$+"+"):W=(FNS(X,Y+1)>253):V=(K=55)-(K=57):J=1
240 IF (W=0)+(V=0) THEN V=(K=52)-(K=54):W=(K=56)-(K=50):J=0
250 VV=V:WW=W:U=FNS(X+V,Y+W):V=-V*((U<7)+(U=254)):W=-W*(U=254ORJ=1)-(FNS(X+V,Y+1
)+J=0):E=X:F=Y:ON 1-(FNS(X,Y)=254)GOSUB 30,100:X=X+V:Y=Y+W:GOSUB 40
260 IF (U<7)-J+(U>250) THEN 300
270 IF U>10 THEN IF MM=U-4 THEN E=X+VV-V:F=Y+WW-W:POKE FNR(E,F),0:GOSUB 30:PLAY"
O1CDCDCDO5":MID$(L$(S),12,1)="0":MM=0:GOTO 230 ELSE 300
280 E=X+VV:F=Y+WW:POKE FNR(E,F),0:GOSUB 30:MM=U:PLAY"O5CDEF":M$=""
290 IF U=10 THEN M$=O$(S):N$=M$:GOSUB 180:FOR I=1 TO LEN(M$):POKE &H4EFF+I,ASC(M
ID$(M$,I,1)):NEXT
300 ON R GOTO 420,590:I=FNS(X,Y+J):ON I GOTO 340,320,320,340,320:GOTO 340
310 '—— ANIMAL ——
320 E=X:F=Y+J:POKE FNR(E,F),0:P=(I>2):IF J THEN GOSUB 30
330 F=Y-(J=0)*(P=0)-J*P:E=X+V(I):POKE FNR(E,F),1-P*3:ON 1-P GOSUB 80,90
340 I=FNS(X,Y):E=X:F=Y:ON I/2 GOSUB 80,90:IF (I=1)+(I=4) THEN 370
350 T=T+1:T=-T*(T<16):I=T+80:C=0:GOSUB 20:GOTO 550
360 '—— DEAD ——
370 X=X+V*(R=0):Y=Y+W*(R=0):VX=0:Z=Z-1:LOCATE 28+Z,19:PRINT" ":IF Z>0 THEN 400
380 N$=" ｷｰｽ ｺｺﾆ ﾈﾑﾙ":PLAY"L4O2D+DC+D+DC+C","L1O2CCC":E=X:F=Y:GOSUB 30
390 FOR J=0 TO 1:SYMBOL(X*16+64+J,Y*8+34),"+",2,1,7:NEXT:GOSUB 180:GOTO 1050
400 N$=" ｸﾞｴｯ!":PLAY"O3DC#C","O2CCC":GOSUB 180:FOR I=0 TO 500:NEXT:GOTO230
410 '—— GODERM ——
420 GOSUB 50:XX=XX+VX:YY=YY+G:PUT@(XX,YY)-(XX+31,YY+15),M,PSET,7
430 IF(K>32)-RR THEN 530
440 BEEP1:L=L+1:LOCATE P,Q:PRINT CHR$(PEEK(L)):P=P+R:IF P>35 THEN Q=Q+1:P=25
450 BEEP0:IF (L-20223<LEN(M$)) THEN 530
460 MID$(L$(S),13)="000":COLOR=(1,7):SOUND 9,15:SOUND 7,7:Z=Z-(Z<9):C=0
470 FOR L=1 TO 1300:BEEP1:BEEP0:NEXT:COLOR=(1,1):A=XX+8:B=YY+4
480 FOR I=1 TO 20:CIRCLE(A+8,B+4),25-I,0:SOUND 6,I:NEXT:GOSUB 50:SOUND 8,0
490 FOR I=1 TO 2:PLAY"O6L16EDCL32":A!=A:B!=B:E=A!:F=B!:GOSUB 150
500 FOR T=1 TO 13:E=A!:F=B!:GOSUB 150:A!=A!+(X*16+64-A)/16
```

ポシェット裏面場

〈女の子のコト〉よく、女の子は恋をすると美しくなる、とかいいますが、それはウソです。だってさ、恋をすると、こんな顔じゃダメだ、とか、こんなことしちゃ嫌われちゃうかも、とかグジグジ悩んでしまって、ちっとも私らしくできなくなっちゃって、ア〜ダメダだめだ……。こんなことではイカン！　……と一瞬フンキするんだけど、背中を見てるとヘナヘナとなって……うーむ。こんなんじゃ体がもたんよ〜といいつつ、やっぱし目で追ってしまうのね。いつの日か自分からknockできるようになれるといいですね。

```
510 B!=B!+(Y*8+32-B)/16:E=A!:F=B!:GOSUB 150:NEXT:E=A!:F=B!:GOSUB 150:NEXT
520 R=0:MM=9:M$="":N$=" ｶｷﾞﾄ､ｺﾞﾃﾞﾑ ﾉ ﾀﾏｼｲ ｶﾞ ﾃﾆﾊｲｯﾀｾﾞ!":GOSUB 180:SOUND 9,0
530 G=G+2:IF G=H+2 THEN A=X*16+64-XX:VX=ABS(A)*SGN(A)/(H+2):G=-H:SOUND 6,31:C=15
:IF ABS(X-(XX-64)/16-.5)<1.4 THEN 370
540 T=T+1:T=-T*(T<80):C=C+(C>0)*3:I=T:SOUND 9,C:GOSUB 20
550 A=(X<15)*(X>0):B=(Y>0)*(Y<15):IF A*B THEN 230
560 V=(X<1)-(X>14):W=(Y<1)-(Y>14):O=O+V*256+W*1024:X=-X*(A>0)-(15-X)*(A=0)
570 Y=-Y*(B>0)-(15-Y)*(B=0):X=X+SGN(X-8)*(B>0):Y=Y+SGN(Y-8)*(A>0):GOTO 770
580 '―― FINAL ――
590 GOSUB 70:XX=XX+SGN(A)*8:YY=YY+G:GOSUB 60:J=0:A=X*16+64-XX:G=G+2
600 IF G=H+2 THEN G=-H:C=17:J=1:IF ABS(X-(XX-64)/16-.5)<1.4 THEN 370
610 T=T+1:T=-T*(T<16):C=C+(C>0)*2:I=T+96:SOUND 9,C:GOSUB 20
620 I=-(K=32):BEEPI:C1=C1+I:BEEP 0:IF C1<10 THEN 230
630 SOUND 9,0:N$=" ｸﾗｴｯ! ｺﾞﾃﾞﾑ ﾉ ﾀﾏｼｲ ﾀﾞ!":GOSUB 180:A=X*16+64:B=Y*8+32:E=A:F=B
640 GOSUB 160:FOR I=1 TO 13:E=A:F=B:GOSUB 160:BEEP1:A=A+(XX-X*16-44)/16
650 B=B+(YY-Y*8-28)/16:E=A:F=B:GOSUB 160:E=X:F=Y:GOSUB 40:BEEP0:NEXT
660 E=A:F=B:GOSUB 160:COLOR=(1,2):SOUND 9,15:FOR L=0 TO 800:BEEP1:BEEP0:NEXT
670 SOUND 9,0:COLOR=(1,0):C1=0:GD=GD-1:IF GD>0 THEN 230
680 FOR I=YY TO 131:GOSUB 70:YY=YY+1:GOSUB 60:FOR L=0 TO 70:NEXT L:NEXT I
690 SOUND 6,31:SOUND 9,15:C=5:D=20:FOR I=YY TO YY+18:GOSUB 70
700 PUT@(XX,I)-(XX+39,YY+19),P,PSET,7:GOSUB 210:NEXT I:GOSUB 70
710 D=40:SOUND 9,16:SOUND 12,230:SOUND 13,0
720 FOR L=0 TO 31:SOUND 6,31-L:C=5-L/6:GOSUB 70:GOSUB 210:NEXT
730 FOR J=0 TO 1:SYMBOL(65+J*2,95),"TPM.CO.SOFT.WORKS",2,1,7:COLOR=(4,6)
740 SYMBOL(35+J*2,80),"THANK YOU FOR PLAYING",2,1,7:NEXT:COLOR=(1,2)
750 FOR C=1 TO 7:COLOR=(7,C):NEXT C:GOTO 750
760 '―― DRAW ――
770 COLOR 7,0:LINE(64,32)-(336,160),PSET,0,BF:GOSUB 170:KK=32
780 LOCATE 28,19:COLOR 5:PRINT STRING$(Z,CHR$(254)):COLOR 7
790 COLOR=(1,1):COLOR=(4,4):IF O<23552 THEN COLOR=(1,1):COLOR=(4,7)
800 POKE &H4001,O¥256:EXEC &H403E:EXEC &H4000:S=(O-&H5000)/256:N=1:R=0
810 FOR I=1 TO 3:GOSUB 920:A=E:B=F:FOR T=B TO B+C-1:E=A:F=T:GOSUB 100:NEXT:NEXT
820 GOSUB 920:T=(C=14):IF F THEN POKE FNR(E,F),C+T:ON T+2-(C=0)GOSUB 140,130,30
830 GOSUB 920:H=C:L=20224:P=25:Q=9:G=H:RR=1:V=0:W=0:IF E=0 THEN 890
840 I=-(O=&H5300):R=1+I:XX=E*16+64:YY=F*8+32-G+I*4:GD=7
850 RR=0:N$=" ｼﾞｭﾓﾝ ｶﾞ  ﾁｶﾞｳ!!":T=-1:C=0
860 IF R=2 THEN N$=" ｽﾍﾟｰｽ ﾃﾞ ｺｳｹﾞｷ":COLOR=(1,0):COLOR=(4,7):GOSUB 180:GOTO 230
870 IF M$="" THEN N$=" ｼﾞｭﾓﾝ ｶﾞ ﾅｲ!!":GOSUB 180:RR=1:GOTO 230
880 IF (ASC(LEFT$(M$,1))-166)*2-H THEN GOSUB 180:RR=1:GOTO 230 ELSE 230
890 GOSUB 920:ON -(C>0) GOSUB 110:GOSUB 920:ON -(E>0) GOSUB 120:N=N-1
900 FOR I=1 TO 2:T=FNM(N):N=N+1:WHILE T:GOSUB 920:POKE FNR(E,F),C
910 ON I GOSUB 80,90:T=T-1:WEND:NEXT:T=-1:GOTO 230
920 E=FNM(N):F=FNM(N+1):C=FNM(N+2):N=N+3:RETURN
930 '――― DATA READ ―――
940 CLEAR5000:DEFINTA-Z:DEFFNM(N)=VAL("&H"+MID$(L$(S),N,CC)):S=0:CC=2:U=23
950 DEF FNR(X,Y)=X+Y*16+O:DEFFNS(X,Y)=PEEK(X+Y*16+O):DIM M(31),P(49),V(5)
960 DIM A(U),B(U),C(U),D(U),E(U),F(U),G(U),H(U),I(U),L$(U),O$(U),Q$(1),S(0)
970 FOR I=0 TO 7:READ A(I),A(I+8),A(I+16),B(I),B(I+16),C(I+8),E(I),E(I+16),F(I),
G(I),H(I),I(I+8),I(I+16):NEXT:V(3)=-1:V(5)=1:B(8)=6528:C(3)=12288:C(19)=C(3)
980 FOR I=1 TO 23:D(I)=16380+(I>7)*2728:I=I+1:NEXT
990 FOR I=0 TO 31:GOSUB 1190:M(I)=W:NEXT:FOR I=0 TO 49:GOSUB 1190:P(I)=W:NEXT
1000 FOR I=&H4000 TO &H4072:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1010 FOR I=0 TO 47:POKE &H4073+I,PEEK(VARPTR(E(0))+I):NEXT
1020 DIM W(111),X(9):FOR I=0 TO 9:READ X(I):NEXT:COLOR=(1,1):COLOR=(4,4)
1030 FOR I=0 TO 111:READ B:W(I)=X(B):NEXT:A=&H4100
1040 FOR I=1 TO 24:READ L$(0):FOR T=1 TO 64:POKE A,FNM(T):T=T+1:A=A+1:NEXT:NEXT
1050 RESTORE 1690:FOR I=0 TO 23:READ L$(I),O$(I):NEXT:O=&H5C00:X=4:Y=5
1060 COLOR7,0:WIDTH40,25:SCREEN 7,0:POKE &H4031,2:POKE &H4071,3:POKE &H400B,196
1070 FOR J=0 TO 1:SYMBOL(80+J*5,40),"Goderm",9,5,7:NEXT:POKE &H403A,80
1080 EXEC &H403E:EXEC &H4000:POKE &H4031,1:POKE &H4071,0:POKE &H400B,192
1090 FOR J=0 TO 1:SYMBOL(100+J*2,120),"PUSH [Y] IF YOU LOOK [T] MARK",2,1,1+J*3
1100 SYMBOL(230+J*2,40),"ｺﾞ   ﾃﾞ   ﾑ",2,1,2:I$=INKEY$
1110 SYMBOL(186+J*2,150),"TPM.CO SOFT WORKS",2,1,2+J*4:NEXT:SCREEN 7,7
1120 PLAY"O4T200L4S9M30000GF+FE+..GF+FE+E....D+.....","O3V13T200L8CC+CC+CC+CC+CC
+CC+CC+CC+CC+DD+DD+DD+DD+DD+DD+D+......"
1130 POKE &H403A,160:I$=INPUT$(1):IF I$="Y" OR I$="y" THEN X=7:Y=14:O=&H5A00
1140 Z=6:CC=1:MM=0:PLAY "L32V13","L4V13":SCREEN 7,0:CLS:FOR J=0 TO 1
1150 SYMBOL(356+J*5,34),"Goderm",5,3,7:SYMBOL(368+J*2,152),"LIFE",2,1,7:NEXT
1160 FOR J=0 TO 1:LINE(380+J,70)-(600+J,138),PSET,7,B:NEXT
1170 FOR B=4 TO 18:FOR A=22 TO 39:E=A*16:F=B*8
1180 PUT@A(E,F)-(E+15,F+7),E,AND:NEXT:NEXT:SCREEN 7,7:GOTO 770
```

●BY TPM.CO FOR FM-7

リストは次のページへ続く

ポシェット裏面場

（初心者のためのＰＦ－Ｘ講座①）【ゲームであそぼう編】えーと、ＰＦ－Ｘです。はい。一説によるとＰＣ、ＦＭ－Ｘ１の略だというウワサがありますが製作者にきいたことがないのでハッキリしません。なんなのかというとただのBASICの拡張コマンドです。88やＦＭでＸ１のＰＣＧ機能が使えるようになるとでも思ってくれればいいでしょう。ＰＣＧとはProgramable Charactor Generate の略でというのはあっちにやっといて次で具体的なあそび方を説明しましょう。（つづく）

```
1190 READ A$:W!=VAL("&H"+A$):W=W!+(W!>&H7FFF)*65536!:RETURN
1200 BB=ASC(MID$(A$,I+1,1))+N:BB=BB+(BB>255)*256:RETURN
1210 '—— CHR DATA ——
1220 DATA 1920,1920,1920,6528,6528,0,512,15616,0,0,0,384,128,6144,8128,6784
1230 DATA 2016,0,248,5378,27276,0,16380,16380,2022,66,6144,8160,6816,4088,16
1240 DATA 396,2696,29978,0,13652,13652,8184,16,-1922,-2,-1282,16380,8,12300
1250 DATA 3860,12298,0,13380,13652,16380,8,28652,28652,28652,32766,0,6556,0,0
1260 DATA 30822,13588,12628,15020,8,-12313,-12313,-12313,30046,0,31128,0,31804
1270 DATA 20478,12612,12628,6840,0,4088,4088,4088,13652,0,5456,21524,10346
1280 DATA 30720,13652,13652,-14368,0,31768,31768,31768,2728,0,2340,40,20,0,0,0
1290 DATA 28,8,3F,F000,FF,E800,266,7400,4CC,F400,FF9,E800,3F,A3F8,1FFF
1300 DATA FFFC,2FF5,54FA,37F5,54FA,33D3,F074,51A7,FFFA,D7A7,FFFC,3D51,F200
1310 DATA 3D01,5200,3D00,DAA8,FD40,750, 1F,EA80,1,7FFF,7F80,58F,E1E0,C005,C787
1320 DATA 5FF0,CFF,FFD4,C0D,603F,ABFC,AB0,1FAA,C06,A03E,ABF8,37F,F550,6007,FAA9
1330 DATA F500,1F5,57FA,801E,E7E7,FA80,3EDF,FFF5,1E,5FFF,5500,6F,C7F4,1F,E075
1340 DATA 4000,7F54,7550,7F,507A,AA80,3FA0,3F55,50FD,5403,D568
1350 DATA CE,50,00,10,8E,00,20,8E,00,40,A6,C0,2A,1F,34,10,1F,10,FD,40,68,CB,0F
1360 DATA FD,40,6C,1F,20,F7,40,6B,CB,07,F7,40,6F,8E,40,5F,AD,9F,FB,FA,35,10,30
1370 DATA 88,10,8C,01,40,26,D5,31,28,10,8C,00,A0,26,CA,39,8E,41,00,CE,50,00,C6
1380 DATA 08,A6,80,49,34,02,24,04,86,FF,20,01,4F,A7,C0,35,02,5A,26,EF,8C,44,00
1390 DATA 25,E6,39,10,00,40,65,00,3E,00,00,1E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,30
1400 DATA 390,369,349,329,293,260,246,220,207,195,4,5,6,5,4,5,6,5,8,8,5,5,7
1410 DATA 7,6,6,4,5,6,5,4,5,6,5,8,8,5,5,7,7,6,6,4,4,4,4,3,3,3,3,2,2,2,2,1,1
1420 DATA 1,1,4,4,4,4,3,3,3,3,2,2,2,2,1,1,1,1,4,4,4,4,3,3,3,3,2,2,2,2,0,0,1
1430 DATA 3,0,4,0,4,0,4,0,4,1,6,1,6,1,6,1,6,4,5,8,7,6,5,4,0,1,1,1,1,0,0,0,3
1440 '—— CAVE DATA ——
1450 DATA FFFFCFC38701820086008470803880C1FFC1CF8F8C9FF80238001E071F879FE7D
1460 DATA FFFFE479E030478C00C700F103F9E1FD71FD30FDF871F803CC018609833FFB7F
1470 DATA FFFF8007800304218421862182719 3FF9FFF9F078E038C038C0188018001FFFB
1480 DATA 8C0853E426F24DFA5FFABE7AA0F2C3EA9FCC904A708A20056004C002C003FFFF
1490 DATA FE7DFE79E038C11D83C587F1DFFD800D8005F55DF01DE01CC00D800D8001FFFF
1500 DATA FB3F8B3F0B1F8907F9C3F887FBB1F1BDC11DC001800100FFF7C7F100F800FFFF
1510 DATA FFFBFF3BE3FBC189C00BC009803985F9CDFBFDF3F9F3E0E180E10065007DFEFD
1520 DATA DFFFDFFFDFFFDFFFDC0FC003D801D803DC03DC07DC07D803D801D001FDBBFFFF
1530 DATA BFFFBFFDB819B00DB001900180018003800 1FF7FC00780038001873187BCFFFF
1540 DATA FFFFFFFFEFFFE0E7E003FFBFE307C703FFFFFFFFFFFFF00FC0038001800 0FFFF
1550 DATA FEFDE07D8031E007EF8FBFDD8FD9BC4B98018000E00FEC1FFFD38011000 0FFFF
1560 DATA FFFBC93B8019DFD9C3D98199C39BEF1BC019007180E1FFC1FF09F01F03FFFFFF
1570 DATA FFFFFFFFF81FE007C003C003FF7F80038003EFFFE7FFC00F80038003FFF8FFFF
1580 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF00FE007C003C003C003C0038001800 10001FFBF
1590 DATA FFFFF00FE007C003C003C603C603C773C773C073C373FF738011801 0FFF8FFFF
1600 DATA FFFFFFFFFFFFFFC0FF007C7C3C45FE6CFE7C7F003E003C0038001800 18001FFFF
1610 DATA FFFFF1FFE07CC0308000C3FFC07FC00FC007C003C07FC00F8001800 18001FFF7
1620 DATA FFBFF00700030003 0003FDFFE07F80078007FFDF80078003E001C0018001FFFF
1630 DATA FFFF8FE384078401FDFFC01F8000800081FB80FB8003C001CFE1E781E101E7FF
1640 DATA EFFF07C307810F0BFC0F803F00FF1FFFCFFFC39FC00FC00FE007F805FE01FFFF
1650 DATA FFF7FFF7C073803380338013801380 11FE11FC11E011C010C7F0C070E070FFFF
1660 DATA EFFFC03F80038003FFFFC3FFC7FFFC01F801F801FFEF03EF000F00070000FFFF
1670 DATA E7FFE03FE00FFE07CE0387FB87FBFFFBFFFBE03BC01BC00B800B800B0000FFFF
1680 DATA FFFFFFC3E081C0018083C183E301FF03CB818183810 1C301EF03EE030007FFFF
1690 '—— CAST DATA ——
1700 DATA 13443285BACD000537A84462E91F912C21273,ｩｺﾞﾃﾞﾑｺﾞﾃﾞﾑｺﾞｺｳﾉｽﾘｽﾘｱｰﾁｬﾗﾊﾟｰﾁｬﾗ
1710 DATA E65DB3BD152C000759C22191ED222E43E4,ｨｺﾞﾃﾞｺﾞﾃﾞﾑｻﾞﾗｸｺﾞﾃﾞｺﾞﾃﾞﾑﾃﾞﾗｸﾋﾋﾋﾉﾋ
1720 DATA 14BDF11414ED8D2,,1D21D11D1000BC6,,804E5B1F1DED7D6000C8,ｫｶｰﾝ､ﾊｽﾞﾚ
1730 DATA 9054C2E7343E0001397549A2C62AE1CE12A53DA5,ｧﾗﾝﾎﾟｱﾗﾝﾎﾟﾋﾞﾛﾝﾋﾞﾛﾋﾞﾛ
1740 DATA D0DEC44A5C5E00084928176213E3,ﾏﾇｹﾐﾁｱﾘ,20E553DF13DD5C4,
1750 DATA 109859E345EC072E88D24A81C82D823E20,ｩﾃｸﾏｸｺﾞﾃﾞﾑﾝﾃｸﾏｸｺﾞﾃﾞﾑﾝﾔﾔﾔﾝﾉﾔﾝ
1760 DATA 3239532810EE6D8,,E03173A5ABEB0003681242923B134153224334A3,ｪTPM.CO
1770 DATA A36A31D0C2EC0005683721515A117A4,ｪﾂﾖｷｺﾞﾃﾞﾑ ﾉ ｱﾄﾆﾋｶｴｼ ｼﾞｭﾓﾝ ﾊ､ｳｴﾃﾞｲﾙ
1780 DATA 863395861EEB006187D86B811D25D17D19D2BD10,ｩﾊﾝﾆｬｰﾊｰﾗｰｷﾀｰｷｼｺﾞｳﾚﾝﾂｸﾊﾞｲｺﾞｳ
1790 DATA ED2ED1ED19FDAD6,,30B872C779EB0001D74243D25D27D2AD20,[[T]
1800 DATA 8323F18310EEDD2,,55ACF1CF1A4C0002E9D951E23E16E18E1AE2,ｪﾅﾑｱﾐﾀﾞｰﾅﾑﾅﾑﾅｰ
1810 DATA 654A963C33FE0001B9D42282DE15B445E47E59E4883,ｫｺﾏｯﾀﾗ､ﾕｶ ｦ ｼﾗﾍﾞﾙﾍﾞｼ
1820 DATA 648D863C4F3C0001378E2331BE23B33C33CE5,ｧﾀﾞｲｶﾝﾚｲｽｸﾀｲｾﾚ
1830 DATA 304275ED2BFE0005D9D34B42852461DE2,ｬﾖｸﾄﾚﾀﾅ｡ｱﾄﾃﾞﾂｶｴﾙｾﾞ
1840 DATA C0FA664C3B6E000E988E31723715720,ｨｱｷｶﾝﾊｸｽﾞｶｺﾞﾎﾋﾎﾋｼｮｴｰｽﾞﾝｽﾞﾝﾊﾟﾗﾘﾄﾞﾝﾄﾞｺ
1850 DATA 404BA5401EEC000C3869553273293236199 24D945E37E39E4,ｪﾁｮﾝﾊﾟﾁｮﾝﾊﾟﾗｼﾛｸﾛﾆ
1860 DATA 303732D4BCED9D40008E,ｫﾜﾝ,952B5A3C3000000B2836456265274 25B2,ｧﾛｰﾆﾝﾋﾏ
1870 '┌──────────────────────────────────────────────┐
1880 '│   GODERM  BY TPM.CO.SOFT WORKS  (C)1986      │
1890 '└──────────────────────────────────────────────┘
```

ポシェット裏面場

（初心者のためのＰＦ－Ｘ講座②）さて実技編です。まずP49のＰＦ－Ｘリストを打ちこみます。そしてＲＵＮして下さい。画面にＲＥＡＤＹ　！！と表示されればＯＫ！これでＰＦ－Ｘは起動されました（ほとんどサギだなあ）。ここで注意しなきゃいけないことはＮ88Ｖ２モードで動かすときは走らす前にＮＥＷ　ＣＭＤすることの一点だけ。後はＮＥＷしてからゲームを入力してあそぶ、これで終わり。ＮＥＷする前ＰＦ－Ｘリストをセーブしておくことも忘れずに。（中級必殺編に続く、わけない）（しげくん）

1画面プログラムコーナー

最近の1画面プログラムのなかには
長いプログラムにも負けないものが増えています。
ほんのちょっとしたアイデアが、1画面のなかに詰めこまれた
プログラムの可能性を魅力的に見せ、どこまでも広げてくれるようです。

BREAK THE RECORD!（ブレイク ザ レコード）

FOR PC-8001/8801シリーズ N-BASIC

◐自作コースも試してみて。

●画面で〝／〟のように見えるものはバイクです。このバイクのハンドルは[1]（時計回り）と[3]（反時計回り）。そのままにしていると勝手に進んでいくので、このハンドルでうまく操作して、コースをなるべく速く3周してください。

3周回るとタイムが出て、ベストタイムだと〝HI〟と表示されます。

バイクのキャラクタはシンプルというより、もろに線ですが、[1]と[3]で操作しているうちに、いつのまにかバイクのように見えてくるから不思議です。

あっちにぶつかり、こっちにぶつかり、いてて、きええ、やだやだ、やめてやめて、などといいつつ意外に本格的なコースレーシングが楽しめます。

注意

PC8801mkⅡFR、MRでN-BASICプログラムを遊ぶにはNEW ON 1としてソフトウエア的にN-BASIC MODEに切り換えてやる必要があります。このとき立ち上がっているのはROMのN-BASICですからSAVEはカセットにするわけですがMRにはカセットインタフェースが内蔵されていないためノーマルのMRではN-BASICプログラムをセーブできません。

そして彼は夕暮れの街に消えてゆく…THE END

寒い日が続きますね。いかがお過ごしですか。あの、僕はいつもあなたの視線を気にしていました。でもあなたは他の人を見ていたんですね。先日、うちの犬が遠いところへ行ってしまいました。心の傷は広がるばかりです。突然、ごめんなさい。では、さようなら。

BY 太田裕之

スマートなバイクにまたがって

■変数リスト
A……バイクの方向ナンバー
B、C、D、E……コース書きこみ用
H……BEST　TIME
I……キー入力、ループ用
P……PEEKの値
S……コースの周回数
T……タイム
V……&HF302
X、Y……バイクの座標
Q(n)、W(n)……バイクの移動量
A(n)……バイクのキャラコード
A$(n)……バイクのキャラ

■プログラムの説明
0　初期設定1、データ
1　キー入力
2　キャラを消す、キャラクタ読みこみ
3　ゴール判定
4　カベ判定
5　キャラ表示
6　ゴールイン処理
7　キー待ち、データ
8〜9　初期設定2
10〜13　画面作成
14　コースDATA

■チェックポイント
ゲームを終わって画面消去すると、画面が〝□〟でいっぱいになりますが、COLOR7，32として画面消去すればもとの画面に復帰することができます。

```
0 DEFINT A-Z:DIMQ(11),W(11),A(11):H=332:GOTO8:DATA -1,,─,-1,1,／,-1,1,／,,1,|,1,1,
＼,1,1,＼,1,,─,1,-1,／,1,-1,／,,-1,|,-1
1 I=INP(0):COLOR5:IF I=253THEN A=(A+1)MOD12 ELSE IF I=247THEN A=(A+11) MOD 12
2 BEEP 1:BEEP 0:T=T+1:POKE V+X*2+Y*120,32:P=PEEK(V+(X+Q(A))*2+(Y+W(A))*120)
3 IF P=124 THEN IF Q(A)=1 THEN BEEP1:S=S+1:X=20:BEEP0:IFS=3 THEN6 ELSE5 ELSE5
4 IF P<>219 THEN X=X+Q(A):Y=Y+W(A)
5 POKE V+X*2+Y*120,A(A):GOTO 1
6 FORI=0TO98:BEEPIMOD2:NEXT:COLOR3:LOCATE15,8:PRINTT;:IFT<HTHENH=T:PRINT" HI"
7 WAIT1,128,255      :DATA -1,＼,-1,-1,＼
8 WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,1:COLOR4,219
9 PRINT CHR$(12):RESTORE:FOR I=0TO11:READ Q(I),W(I),A$:A(I)=ASC(A$):NEXT :S=0
10 LINE(1,2)-(36,22)," ",5,BF:V=&HF302
11 LINE(19,18)-(19,22),CHR$(124),6:LOCATE 13,0:COLOR 7:PRINT "BEST TIME:";H
13 READB:IF B<99 THEN READ C,D,E:LINE(B,C)-(D,E),"□",4:GOTO13 ELSE FORI=0TO208:B
EEPIAND5:NEXT:X=20:Y=X:T=0:A=6:GOTO1
14 DATA 7,7,7,17,7,17,31,17,31,17,31,6,31,6,22,6,13,2,13,11,13,11,22,11,99
```

〈Break The Record! 〉はっきりいってこの人の作るゲーム好きです。私がはじめて見たのはあの「Let's 農業」という40文字1画面で農業シュミレーションしてしまったという過激なゲームでした。ゲームセンスというのがあるんだと思います。川本健二タイプといったカンジでしょう。私はこの人が（不幸にも？）88でも持っていてＰＦ－Ｘを使ってゲームを作ってくれたらもっとメジャーになれたんじゃないかと思うんですが。どうでしょうか？（しげくん）

トジなワビサビ君

FOR PC-8801mkIISRシリーズ N88-BASIC(V2)

●このプログラム、じつは『ワビサビ君登場』(ワビサビ君が出てきて『ペガサスの少女』の曲が流れる)、『ワビサビ君の特技』(ワビサビ君がワサビに変身する）とともに、ワビサビ君３部作をなしているんだけど、前の２本はある理由によってボツにしました。

本当は、パンプのキャラクタにしたかったそうだけど、１画面にならなくなってしまったので中止したそうな。でも、それがかえってよかった。もし、パンプだったら、これもボツにしていたかもしれないよ。編集部ネタは内輪ウケだけに終わってしまいがちだし、ワビサビ君はかんたんな線でかわいい感じがしていい。

で、このプログラム、とにかく走らせてみてください。

◎◎ワビサビ君はパタパタパタと飛んでいきます。笑顔はいかにも脳天気そうです。

◎突然、電信柱。ワビサビ君はぶつかってしまいました。

◎ワビサビ君は地上に落ち、そのまま眠ってしまいました。

ワビサビ君、飛んだ！電信柱にぶつかった！

BY こまつざき みのる

はやてのジェイミーと呼んでね！

ひさびさです。えーとこのまえ、『メルヘンベールII』を１位で解きました。約２日。『ザナドゥ』は11位だった。『ウイングマンII』は２日、『覇邪の封印』などは１週間。アクションの『らぷてっく』、『Ｚガンダム』は１日で最後まで行ったのだ。

■変数リスト

A、B、C、D、E、F、A$、K$……リード用

■プログラムの説明

1	初期設定
2〜4	絵を描く
5〜10	データ
11	エンディング

```
1 NEW CMD:CONSOLE ,,0,1:SCREEN 0,0:CLS:LINE(0,0)-(639,199),7,BF:COLOR ,,,0:SCREE
N 1:CMD BGM 1:CMD PLAY"@38v12o4l16cder8cder8ffl4gr8cl16gfedcl2c","@38v8o5l1cc"
2 READ A$:IF A$="e" THEN 10 ELSE IF A$="l" THEN READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D)
3 IF A$="c" THEN READ A,B,C,D,E,F:CIRCLE(A,B),C,,D,E,F ELSE IF A$="s" THEN READ
A,B,A$:SCREEN ,,A,B:CMD BGM 0:CMD PLAY A$ ELSE IF A$="p" THEN READ A,B:PAINT(A,B
) ELSE IF A$="cl" THEN LINE(0,0)-(639,199),7,BF:DATA s,0,0,@38v10o5t120l8,c,288
4 IF A$="b" THEN READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),,BF:GOTO 2 ELSE 2:DATA 76,80,3.7
5 DATA 2.8,0.5,b,272,56,304,64,b,328,56,352,64,l,296,96,336,96,c,288,72,8,0,3.14
,0.5,c,340,71,5,0,3.14,0.6,c,319,84,4,,6.28,0.5,l,290,35,280,25,l,280,25,284,19,
c,288,170,70,0,6.28,.18,p,288,170,l,210,64,256,72,l,210,64,178,88
6 DATA l,256,72,219,98,c,206,86,27,3.14,5.4,0.5,s,1,0,,c,288,86,80,2.8,2.4,.5,b,
272,66,304,74,b,328,66,352,74,l,296,106,336,106,c,288,82,8,0,3.14,.5,c,340,81,6,
,3.14,.5,l,210,74,256,82,l,210,74,183,53,l,256,82,217,50,c,203,56,20,.6,2.8,.4
7 DATA l,290,45,280,35,l,280,35,286,30,c,308,53,20,.2,2,.4,c,288,170,60,0,6.28,.
18,p,288,170,c,319,94,4,,6.28,.5,s,,1,c,s,,2,c,s,,1,c,s,,2,d,s,,1,e,s,,2,c,s,,1,
r8,s,,2,d,s,,1,d,s,,2,e,s,,1,c,s,,2,f,s,,1,f,s,,2,f,s,,1,d,s,,2,c,s,,1,d,s,,2,c
8 DATA s,2,1,c,c,288,86,80,2.8,2.4,.5,l,210,74,183,53,l,256,82,217,50,c,203,56,2
0,.6,2.8,.4,c,288,170,60,,6.28,.18,p,288,170,b,280,0,370,175,l,210,74,256,82,c
9 DATA 320,173,50,3.14,6.28,.18,p,365,176,l,220,40,219,30,l,219,30,235,38,l,235,
38,240,29,l,240,29,260,37,l,384,70,400,78,l,383,86,400,78,s,1,4,@45o2l12v15c,cl
10 DATA b,280,,370,175,c,205,114,80,3,2.15,.5,c,210,150,50,3,.5,.18,p,210,155,c,
325,173,45,3.14,6.28,.18,p,365,176,l,180,110,126,110,l,180,110,160,75,l,126,110,
106,75,c,133,75,26,,3.14,.4,s,1,2,l8cr8e,e:FOR I=0 TO 13:READ K$:K=VAL("&h"+K$)
11 PUT(I*16+200,86),KANJI(K),PSET,7,0:NEXT:DATA 2549,2538,244a,2121,246f,2453,24
35,2453,372f,2121,2447,2437,243f,2123:CMD PLAY"@38l4o5cl8bagfedl2c"
```

ポシェット裏面場　〈かいこえん〉さて、今回もやってきたわけですが、なんとポシェットが今回で休刊。ということでこのコーナーも運命をともにするワケなのです。思い返して見るとこの１年近くいろいろなハガキをいただきました。いつも言いたいことの10分の１も書けなかったような気がします。（つづく）

ザ　ブロック　ブレイク　ゲーム

The Block Break Game

FOR PC-8801シリーズ 要PF-X N88-BASIC

たった15分で作りあげたゲームなのに……

BY 花栗 誠

やっやった〜！　いや〜、一瞬自分の目を疑いましたよ。なんせ初投稿で初採用。なんて、ラッキーなんだ！　や一い、江口、ゴリ新、井の畑、くされ、かーしげっ！　ぼくは津屋崎初の快挙を成しとげたんだ。でも、なんてぼく血の汗の結晶『TWIN』はボツでこれが採用なんだ！ M. Hanaguri

『ブロックくずし』はその後すたれ最近また復活のきざし。でも、はやるかなあ。

このプログラムは最も基本的なブロックくずしゲーム。パッドを[1]、[3]キーで左右に動かして、ボールをはねかえし、ブロックをくずしていく。

1面クリアするたびにブロックが下がってきてだんだん難しくなるリプレイは[S]。

注意

このプログラムはPF-Xを使用しています。49ページのPF-Xを入力・実行し、NEWしてからこのプログラムを入力・実行してください。

●『ブロックくずし』といえば、約10年くらいまえ、例のインベーダーがはやる直前に流行したゲーム。

●この画面、この色……。今25〜40歳の人なら泣いて喜ぶ。

むかし、はやった古典的ゲーム。1画面プログラムでは新作です

■変数リスト
- FNP……画面PEEK
- C%……太文字
- I……ループ、キースキャン用
- J……ループ用
- P$……太文字
- R$……キャラデータ
- H……ブロックの高さ
- L、V……ラケットの移動用
- X、Y、VX、VY……ボール座標
- S……スコア

■プログラムの説明

1〜4	初期設定、キャラデータ
5	画面表示
6	ボールの位置設定
7	キースキャン、ラケット表示
8〜11	当たり判定、スコア表示
12	ボール表示
13	ミス判定
14	GAME OVER

■チェックポイント

SR以前の88はWIDTHより後にOUT 1Ø4、Ø を入れるとスコアは出ないけど速くなります。WIDTH 8Øで解除。

```
1 WIDTH 40,25:CONSOLE Ø,25,Ø,1:DEFINT A-Z:DEF FNP(X,Y)=STATUS(X,Y) AND 255:DIM C
%(13):FOR I=48 TO 95:PUT@(Ø,Ø),KANJI(&H1ØØ+I),PSET:GET@(Ø,Ø)-(7,7),C%
2 PUT@(1,Ø),C%,OR:GET@(Ø,Ø)-(7,7),C%:P$="":FOR J=Ø TO 7:P=VARPTR(C%(2))+J*3
3 P$=P$+RIGHT$("Ø"+HEX$(PEEK(P)),2):NEXT:RBYTE(I)=P$+P$+P$:NEXT:CLS 3:P$=" "
4 R$="FEFEFEFEFEFEFEØØ":RBYTE(35)=R$+R$+R$:R$="3C7EFFFFFFFF7E3C":RBYTE(36)=R$+R$
+R$:R$=STRING$(48,"F"):RBYTE(37)=R$:RBYTE(38)=R$:RBYTE(39)=R$:RBYTE(40)=R$
5 WBYTE 1,Ø,6,"%"+STRING$(22,"&")+"%":WBYTE 25,Ø,7," [:SCORE   Ø]":FOR I=1 TO 23
:WBYTE 1,I,6,"'":WBYTE 24,I,6,"'":NEXT:WBYTE 1,24,6,"%"+STRING$(22," ")+"%":C=Ø:
FOR I=H+3 TO H+8:C=C+1:WBYTE 2,I,C,STRING$(22,"#"):NEXT
6 Y=23:VY=-1:L=1Ø:X=RND(1)*21+2:VX=INT(RND(1)*2)*2-1
7 I=INP(Ø):BEEP Ø:V=(I=247)*(L<21)-(I=253)*(L>2):WBYTE L,24,7,"    ":L=L+V:WBYTE
L,24,5,"&(&"
8 P=FNP(X+VX,Y+VY):IF P=32 THEN 12 ELSE IF P=38 THEN VY=-VY
9 IF P=39 THEN VX=-VX:GOTO 8
1Ø IF P=35 THEN BEEP 1:WBYTE INT((X+VX)/2)*2,Y+VY,7,"  ":S=S+1:LOCATE 33,Ø:PRINT
 USING"###";S;VY=-VY:BEEP Ø:IF S MOD 66=Ø THEN H=H+2:CLS 3:GOTO 5 ELSE 8
11 IF P=37 OR P=4Ø THEN VX=-VX:VY=-VY
12 WBYTE X,Y,7,P$:X=X+VX:Y=Y+VY:WBYTE X,Y,7,"$":IF P>36 THEN P=32
13 IF Y<24 THEN P$=CHR$(P):GOTO 7
14 WBYTE 5,12,5,"<< GAME OVER >>":WAIT 4,8,255:S=Ø:H=Ø:CLS 3:GOTO 5
```

突然ポシェッターズ

〈The Block Break Game〉これは見てもらえばわかるあの有名な“ブロックくずし”です。いつでもハヤリのリバイバル物です。いわゆる永遠不滅のスタンダードです。時代の流れは速いもので昔、ゲームセンターでやっていたものが今やたった一画面のプログラムになってしまうとはなんとも……。この分でいくとスタートレックの完全版も一画面になる日が……。くるわけないだろ。（しげくん）

フライヤー
FLYER

FOR PC-8801mkIISRシリーズ 要PF-X N88-BASIC(V2)

注意

このプログラムはPF-Xを使用しています。NEW CMDを実行し、49ページのPF-Xを入力・実行し、NEWしてからこのプログラムを入力・実行してください。

●風船にリンゴを取らせる、フワフワゲーム。4、6キーで送風機を左右に動かして風船を吹きあげよう。風船は、そのままだと地上に激突してアウト。吹きすぎても、画面の上からはみ出てアウト。風船はスペースキーで左に動き、画面の端につくと、逆方向(右)に動きはじめる。リンゴを全部風船に取らせると1面クリア、次からは密度が増えてだんだん難しくなるのだ。ハイスコアになると英文字でネームが入れられます。あ、それに、880分の1の確率でリンゴを全部とっても面クリアにならないこともあるけどかんべん。

BY Y.S.H.

僕は今、某都立○福高校に通っています。永○高校は、となりが墓で、しかも、正面が川という(!)とても都立とは思えない状態です。静かですけれどね。あと50m甲州街道に近ければ2重サッシ全教室冷暖房だったのにい。これは都の条例でらしいんですけど……くそっ!

アイアン・メイデン"Somewhere in time"を聞きつつ

風船
イガイガ
SCORE 40 LEFT 1
リンゴ
送風機

●自分はフワフワ飛ぶ風船なのか、脇役に徹する送風機なのか、それが問題。

風船フワフワ、送風機パタパタ 風船がなぜか必死にリンゴ取り

■変数リスト

X、Y……自分の座標
XF、YF……X、Yの増減用
K、L……風船の座標
N$……ネーム
S……スコア
F……リンゴの数
I……キー入力用
ME……面数
MY……自分の残り
HS……ハイスコア

■プログラムの説明

10	初期設定
20	PCGセット
30	画面作成
40〜 50	キー入力、移動
60〜 70	風船移動、面クリア、スコア表示
80	アウト、ゲームオーバー
90	ゲームオーバー
100〜110	太文字ルーチン
130	タイトル

■チェックポイント

ときどきリンゴを全部取っても面クリアができないときがあります。これは初期設定のときにリンゴの表示座標と風船の初期座標が重なってしまったときにおこりますが、1/880の確率なんでシャレだと思ってユルシテください。(作者)

```
10 SCREEN 0,0:DEFINT A-Z:CMD PAL:DIM D(4):R=VAL(MID$(TIME$,7)):LOCATE,,0
20 CLS 3:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:CLS 3:GOSUB 100:FOR I=36 TO 37:
READ A$:RBYTE(I)=A$:NEXT:READ A$,A1$:RBYTE(38)=A$+A1$:CMD PAL 0,4:GOTO 90
30 K=14:L=10:H=-1:X=14:Y=24:FOR I=0 TO ME*5+9:WBYTE RND*39,RND*23,5,"*":NEXT:FOR
 I=0 TO 9:WBYTE RND*39,RND*20+2,7,T$:NEXT:CMD PLAY,,,"O6L22V15":F=9:WBYTE X,Y,7,
S$:WBYTE K,L,7,B$:CALL A:LOCATE,,0:WBYTE 16,0,4,"STAGE"+STR$(ME+1):A$=INPUT$(1)
40 I=INP(0):XF=(I=239)-(I=191):XF=XF+(X+XF>39)-(X+XF<0):IF XF<>0 THEN WBYTE X,Y,
0," ":X=X+XF:WBYTE X,Y,7,S$:DATA 0000406000081830000602000008183O7CFFFFFF7C00000
0,18FF18180000D52A00FF00000000FF7E18FF1818187EFF7E,00000606005500000066FFFFFFFF
50 WBYTE K,L,0," ":L=L-(K<>X)+(K=X):FOR I=0 TO 9:NEXT:IF L>23 OR L<1 THEN 80 ELS
E IF 255-INP(9) THEN K=K+H:IF K<0 THEN K=0:H=1 ELSE IF K>39 THEN K=39:H=-1
60 S1=STATUS(K,L)-8192:G=75-L:CMD PLAY,,,"N=G;":IF S1=42 THEN 80 ELSE IF S1=38 T
HEN CMD PLAY,,,"AB":F=F-1:S=S+10:MY=MY-(S MOD 200=0):IF F<0 THEN CMD PLAY,,,"CDE
CDECDEC":ME=ME+1:ME=ME MOD 9:S=S+100:MY=MY+1:FOR I=0 TO 999:NEXT:CLS 3:GOTO 30
70 WBYTE K,L,7,B$:WBYTE 12,0,6,"SCORE"+STR$(S)+" LEFT"+STR$(MY):GOTO 40
80 CMD PLAY,,,"L64CDECDECDECDE":MY=MY-1:IF MY>-1 THEN CLS 3:GOTO 30 ELSE WBYTE 1
5,8,7,"GAME OVER":FOR I=0 TO 2999:NEXT:CALL A:IF HS=<S THEN LOCATE 14,10,1:INPUT
"INPUT NAME";N$:N$=LEFT$(N$,6):LOCATE,,0:CMD PLAY,,,"L18DDCCGGGEEL22":CLS:HS=S
90 WBYTE 13,10,3,"HI-SCORE="+STR$(HS):WBYTE 15,12,4,"BY "+N$:WBYTE 14,15,6,"HIT
ANY KEY!":A$=INPUT$(1):S=0:ME=0:MY=3:CLS 3:GOTO 30:DATA 54000C1806060007E24
100 A=&H35D9:FOR I=32 TO 95:PUT(0,0),KANJI(512+I),PSET:PUT(1,0),KANJI(512+I),OR
110 P$="":FOR Z=0 TO 2:FOR J=0 TO 7:GET@(0,J)-(7,J),D:P$=P$+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK
(VARPTR(D(2))+Z)),2):NEXT:NEXT:RBYTE(I)=P$:NEXT:B$="$":S$="%":T$="&":CLS 3
130 MY=3:WBYTE 14,7,7,"[        ]":WBYTE 16,7,6,"FLYER":FOR I=0 TO 2499:NEXT:CLS
3:N$="Y.S.H.":HS=100:RANDOMIZE R:RETURN:'● FLYER ! V2 + PF-X ONLY - BY Y.S.H.
```

ポシェット裏面場 〈かいこえん〉本当はもっともっといろんなコトが言いたかったし、いろんな人と話をしたかった……、でもやっぱりこういう日がくるのです。もし、もしもこんなことでよくて、もっと話がしてみたいという人がいたらハガキをください。多かったら独立も……。(またあえるよねのまさいちろー)

タイニーゴルフ

FOR PC-6001/6601シリーズ MODE1 PAGE2

せこい！といわれても仕方がないが、1画面でゴルフゲームができるんだもん

中3です。ゲゲボな部活が終わった。受験をかえりみず、燃えるぞお！

ついにあのゲゲボな部活が終わったぜい！ 麻雀や投稿に燃えるぞお、と思ったらもう受験ではないか。しかし、ゲーム作りはもうやめられないっっ。ところでファンロードっていう雑誌どうか買ってください。だれも読んでいなくてさみしい。でもおもしろいんだよ。

BY ローディスト 酒井

○矢印の先にあるのがボールです。雰囲気出てるでしょ。

```
0 SCREEN3,2,2:COLOR1,2:FORI=1TO9:CLS:N=1
08:LINE-(255,130),3,BF
1 X=10:PRINTI"ﾎｰﾙ ｽｺｱ"J:PLAY"EG
2 P=3:FORK=0TOI/2+1:L=RND(1)*176+25:LINE
(L+X,N)-(L+20,130),4,BF
3 LINE(L,N)-STEP(30,0):LINE-(L+15,72):LI
NE-(L,N):PSET(X,130),2
4 M=0:PAINT(L+15,75),,1:NEXT:Y=130:LINE(
250,131)-STEP(5,X),4,BF
5 Q=X:V=VAL(INKEY$):IFV=0THEN5
6 W=P:FORK=-VTOV:PSET(X,Y),P:Y=Y+K*2.1:X
=X+V:P=POINT(X,Y)
8 IFX>255THENY=130:X=Q:K=V:P=W
9 PSET(X,Y),2:V=V+V*(P=1):PLAY"C64E64":N
EXT:M=M+1:IFX<248GOTO5
10 J=J-4+M:NEXT:SCREEN1:PRINTJ
```

●1画面プログラムコーナー

●ホールが9つ（いわゆるハーフコース）もついていて結構楽しめるミニゴルフ。ただし、全ホール、パー4で、ホールの全景は1画面です。

キミは、[1]～[9]のキーでボールを打つ強さを決めるだけ（9で最大）。うまく画面右の穴にぴったり入れよう。

画面の外に出ると、OBになるけれど、OBにペナルティはなく、打った場所から打ちなおしができる。それでも、アンダーパーで回るのは、ほぼ不可能という。

ボールにとって唯一の障害物は木。進むごとに木も増えてきます。勘を働かせて、適度な力で少しずつショットしていったほうがいい。近いからって思いきりやるといくつたたくかわかんないよ。木の下に行ったときは小さな力でちょこんと出すこと。アンダーパーで回れたら、自慢してもだいじょうぶ。それくらい難しい。

なお、リプレイ機能はありません。

■変数リスト

X、Y……ボールの座標
I……ホール数
J……スコア
M……そのホールの打数

■プログラムの説明

0～4　初期設定
5　キー入力
6～9　ボール移動・判定処理
10　ゲームエンド

ポシェット裏面場

〈続・見本林ノート〉まだ10月だというのに旭川ではもう初雪が降っている。あの見本林でオペラグラス片手に「ウッド・ノート」していたのはわずか2ヵ月前。今見本林に行けばR高の女の子にもK中の女の子にも会えるのかも知れないが、N大さもなくばYゼミという受験生の身分ではそれさえもままならぬこと。…僕の通うH高では♀が3分の1しかいないのに妙にカップルが目につく。噂だけは沢山あったのについにその仲間に入れなかった僕は一体何なのだろう？（やっぱり唱さんが一番！…のMr.Nacky♡）

フライング　バード

flying bird

FOR MSX(8K)/MSX2

パタパタと気楽に飛んでいるように見えるけどなかなか苦労している矢印の先。

SC 20 ENERGY 1

やったー！　２度目の投稿で初採用だー。このプログラムが完成したのは８月です。そのころは１画面プログラムしか作っていませんでした（今でもそうですが）。現在14歳、パソコン歴１年半ちょっとの中学２年です。それからこのイラストはこのゲームの主人公のカラス（のつもり）です。

パソコン歴１年半の中2、14歳です

BY 平林洋介

生きるために雲を食べ、食べるために生きるカラス

●あなたはカラスです。カーソルキーの左右で左右に動く、とても正直なカラスですが、あわれなことにエネルギーが最初０なのでただ落ちていくばかりです。しかも、下のイガイガの森にぶつかると死にます。

そこで、設定に多少無理がありますが、雲を食べてください。これを食べるとエネルギーが５ポイント増えて、スペースキーを押せば上昇します。ただし、１回押すたびにエネルギーは１ずつ減っていくので、生き残るためにもどんどん雲を食べつづけてください。一定数の雲を食べれば、面クリアでおめでとう。こういうのを趣味と実益の両立というんでしょうか。

ところが、ここに猟師がいます。みごとな腕前の持ち主でカラスを鉄砲でねらってきます。彼の目的はこの遊びをゲームオーバーにすること。恐ろしい目的です。気をつけてくださいね、カラスくん。

■変数リスト
C、D、Z……節約用
R……スコア
X、Y……カラスくん座標
T、Q……面クリア判定用
M、N……弾丸座標
K……カラスくんキャラ変化用
S……キー入力用

■プログラムの説明
1　初期設定
2　画面設定
3　カラスくん移動、雲をたべたか？
4　カラスくん・弾丸表示
5　カラスくんがおちたか？
6　ゲームオーバー、リプレイ
7　面クリア

```
1 SCREEN1:WIDTH32:KEYOFF:COLOR7,4,5:FORI
=776TO783:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEX
T:FORI=ØTO2:FORJ=ØTO7:READB$:C$=C$+CHR$(
VAL("&H"+B$)):NEXT:SPRITE$(I)=C$:C$="":N
EXT:VPOKE82Ø4,244:VPOKE8197,97:ONSPRITEG
OSUB6:C=6144:D=32:R=Ø:Q=1Ø:DATA,,,2Ø,74,
FE,6E
2 CLS:FORI=1TO3Ø:LOCATERND(1)*3Ø+1,RND(1
)*21+2:PRINT"a":E=Ø:T=Ø:X=8:Y=1:M=X:N=21
:Z=21:LOCATEØ,22:PRINTSTRING$(32,"*");:N
EXT:SPRITEON:DATA,,,CØ,FF,3C,38,7Ø,,
3 K=K+1:S=STICK(Ø):X=X+(S=7ANDX>1)-(S=3A
NDX<3Ø):P=(STRIG(Ø)ANDE>Ø)*2+1:Y=Y+P:Y=Y
-(Y=Ø):IFVPEEK(C+X+Y*32)=97THENLOCATEX,Y
:PRINT" ":E=E+5:T=T+1:R=R+5:IFT=QTHEN7
4 E=E+(P=-1):PUTSPRITEØ,(X*8,Y*8),1,KMOD
2:N=N-1:PUTSPRITE1,(M*8,N*8),2,2:LOCATE6
,Ø:PRINT"SC"R"ENERGY"E:IFN=1THENN=Z:M=X
5 IFY<>22THEN3:DATA,3Ø,38,DC,FF,,,
6 LOCATE1Ø,1Ø:PRINT"GAME  OVER":PLAY"L8O
GFEGEDFEDC":FORI=ØTO1:I=-(INKEY$=CHR$(13
)):NEXT:RUN:DATA,,18,18,18,18,,
7 Q=Q-(Q<21)*2:PLAY"L16EFEFGEGECC":GOTO2
:'flying bird BY Y.HIRABAYASHI
```

ポシェット裏面場

〈いまさら自己紹介〉こんにちは風来です。3月8日生まれ・魚座・A型です。性格は一途で不マジメ、みじめで陽気で…好きな歌手はトムキャット、今はオメガトライブ。趣味は、パソコン・マンガ・釣り・音楽などです。勉強よりも、くだらないギャグに頭が良く働きます。主な購読誌はテクポリ・ベー○ガ・ジャンプですが、部屋には200冊は本があります。なお、パソコンはP6，m5，MSXです。誰かひまな方、年賀状をくださいませ。〒959―35　新潟県村上市馬下1343　阿部稔まで。

PUSH（プッシュ）

FOR X1シリーズ Hu-BASIC(NEW BASIC不可)

パズルが好き。でも、峠さんのパズルはむずかしい

ぼくはパズルが好き、だから、峠さんソフトの『モーブ』『ダイス』『デベロ』をやりました。ダイスとデベロはX1、モーブはパソピアです。モーブとデベロは難しくてやる気をなくした。ところで、このパズルはかんたんだと思う。ルールも単純。全16面、かるく解いてください。

BYつっちい

●ふと気がつくとブロックでいっぱいの部屋にいた。ブロックは押せば動くようだが、引くことはできない。テンキーの[2]、[4]、[6]、[8]で上下左右に動き（動きすぎないように気をつけて）、右端にある出口までたどりつこう。

1面クリアすると次の面が待っている。全部でなんと16面。なかには2重3重にひっかかる難関もあるぞ。

解けないことがわかったら、[5]キーでギブアップ。間違って押さないように。

押すだけのお手軽パズル でもわりあい難しい全16面

○かんたんな1面目。1986年作ってていうわけね。

○テコテコって押していき"9"から"8"へ入る。

○ほっほっほ。んなもん、かんたんだがな。パッ。

■変数リスト

R……ラウンド
GX、GY……ゴールの座標
X、Y、XX、YY……自分の座標
A、B……キー入力
T$、F$……画面表示用

■プログラムの説明

10～ 40　PCG設定、初期設定
50　面表示
60～ 70　メインルーチン
80　ギブアップ処理
90　面クリア処理
100～110　面データ

■見所

「面データを16進数から2進数に変換して表示するところ。16面もある」（作者）

```
10 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF001E180000E18100009F9F9F00F9F9F9")
20 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("000000003C183C003C3C3C18420000663C3C3C187E183C66")
30 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("1C3E7F7F7F7F7F7F1C2A49497F49497F001436360036360 0")
40 DEFCHR$(32)=STRING$(24,CHR$(0)):WIDTH40:INIT:CLICKOFF:R=R+1:LOCATE17,4:PRINT"
Push !":LOCATE16,19:PRINTUSING"ROUND:##";R:CGEN1:LINE(11,6)-(28,17),"●",BF
50 PLAY2000:FORI=4TO8:READA$:A$=BIN$(VAL("&H"+A$)):FORJ=1TO16:A=VAL(MID$(A$,J,1)
):LOCATEJ+11,I+6:PRINTMID$(" ●",A+1,1):PLAY"O7A0G":NEXTJ,I:X=13:Y=8:READGX,GY:GX
=GX+11:GY=GY+6:LOCATEX,Y:PRINT"○":LOCATEGX,GY:PRINT"♠"
60 S=STICK(0):IF S=5 THEN 80 ELSE A=(S=4)-(S=6):B=(S=8)-(S=2):XX=X+A:YY=Y+B:IF X
X<12 OR XX>27 OR YY<7 OR YY>16 THEN 60 ELSE T$=SCRN$(XX,YY,1):F$=SCRN$(XX+A,YY+B
,1):IF T$=" " LOCATEX,Y:PRINT" ":LOCATEXX,YY:PRINT"○":X=XX:Y=YY:GOTO 60
70 IF T$="♠" LOCATEGX,GY:PRINT"○":GOTO 90 ELSE IF F$=" " LOCATEX,Y:PRINT" ":LOCA
TEXX,YY:PRINT"○":LOCATEXX+A,YY+B:PRINT"●":X=XX:Y=YY:PLAY"A0G":GOTO 60 ELSE 60
80 CGEN:LOCATE17,12:PRINT"GIVE !":PAUSE 10:RESTORE:R=R-1:FOR I=1 TO R:FOR J=0 TO
 4:READ A$:NEXT:READ GX,GY:NEXT:GOTO 40
90 CGEN:LOCATEX,Y:PRINT" ":IF R<16 LOCATE17,12:PRINT"CLEAR!":PAUSE10:GOTO 40 ELS
E LOCATE12,11:PRINT"ALL ROUND CLEAR!":PAUSE20:LOCATE12,11:PRINT"CONGRATULATIONS!
":PAUSE20:LOCATE13,13:PRINT"SEE YOU AGAIN!":PAUSE20:CLS:DATA9888
100 DATA 9AAB,D888,DEAA,8888,14,5,9889,ABBA,9889,ABBA,988A,15,6,8888,BABD,8A9D,E
ABD,88BD,15,8,888A,AAB8,A88A,ABBA,8B8A,16,8,8D88,AAAD,889D,BAAD,BAAD,15,8,88A9,B
AAA,9AA9,BAAA,B88A,16,5,88D9,AAAA,8B89,AAAA,A8AA,16,5,88A8,AAAB,88A8,ABAB,ABA8,1
6,8,A8D9,ABAA
110 DATA A889,8BAA,D8AA,15,4,8A8A,AABA,8A88,BAEA,B88A,14,8,98D9,ABAA,988A,ABAA,A
8A9,16,7,89DA,BAA8,89AA,BAAA,BADA,16,8,ADA8,AAAB,88A8,AAAB,AAD8,16,8,98D9,ABAA,A
88A,ABAA,98A9,16,7,A889,ABBA,A889,AEBA,888A,16,5,A89A,ABAA,A89A,ABA8,D8AD,16,7
```

〈PUSH〉「倉庫番」に始まった、いわゆるブロック押しゲームでんな。それにしてもこの各面のメッセージ、なんか意味がなさそーでありそーで、やっぱしないみたい。とかいってる横で㋐がいっしょうけんめいに⑫面をやっていますが、今5のキーを押しました。なはは。なかなかうまく面データを作ってありますね。この手の文字キャラクタを面にするときは、フォントデータ（キャラクスパターンのデータね）を利用する、とゆーのもかしこい方法と思われます。まあ、うまくパズルにするのは大変ですが。（バンプ）

サタン　クエスト

Satan Quest

FOR X1シリーズ Hu-BASIC

●旅の途中で、怪物どもに滅ぼされた街に来たあなたは、生き残った街の人々に頼まれて、怪物の王であるSatanを倒すことを決意しています。

左上のマップの中央にある白い部分があなたのいる場所です。その下にあるのが、体力表示。体力はダメージを受けると減り、泉に行くと回復します。移動はそれぞれの方向のテンキーを押してリターンキーを押してください。

戦闘モードでは、1か2を選択していきます。このとき、横に出てくる数字はあなたの現在の体力と怪物の体力です。戦うと、赤であなたのダメージを、白で敵のダメージを表示します。10×10マスの街をぜひ救ってください。

BY 大熊義英

**解けない人はいないだろうけど
念のためヒント**

このプログラムは、とてつもなく圧縮しているので入力が大変だと思います。また、ゲームにも謎が（本当に謎だろうか）2つあります。【ヒント】城に入れない場合はドラゴンを探してください。また、Satanを倒すには武器が必要です。

鋭いキミなら30分、鈍い人でも、2～3時間であがれるミニRPG

⇧まずは、いちばん弱いスライムをやっつけよう。この非情さがRPGの基本だ。

⇧緑色は平地、青は森、黄色は砂漠、赤は城、水色は泉。泉で体力が回復する。

⇧ごめんくださいなっと。ん、なんだ、これは。カギがかっているぞ。はてはて。

■変数リスト

- X、Y……自分の座標
- A、B……カウント
- L……城と泉のフラグ
- H……体力
- V、W……どちらに移動するカ
- K……カギのフラグ
- S……サーベルのフラグ
- M……今いる場所の地形
- MP……体力の最高値
- U……怪物の体力
- D……カウンタ
- P、Q……乱数
- DT……怪物にあたえるダメージ
- DH……自分のダメージ
- UP……体力の増加値
- P(n)……マップ
- K$(n)……怪物の名前
- T(n)……怪物の標準体力
- M(n)……マップ表示
- A$……キー入力

■プログラムの説明

行	内容
1	画面設定
2～3	初期設定
4	キー入力
5	移動判定
6～7	マップ・体力表示、怪物との遭遇
8～9	城・泉の処理
10	怪物の体力設定、名前表示
11	キー入力、戦うか逃げるか判定
12	自分の攻撃
13	怪物は死んだか判定
14	怪物の攻撃
15	自分が死んだか判定
16	カギとサーベルの処理
17～18	マップデータ、画面クリア、変数設定
19	サタンを倒したときの処理

```
1 WIDTH40:CLS4:INIT:PRW128:DEFINTB-Z:H=20:DIMP(90):LINE(16,16)-(32,32),PSET,B
2 X=1:FORI=0TO90:READB:P(I)=B:NEXT:K$(2)="Satan":K$(4)="Slime":K$(6)="Scorpion"
3 K$(1)="Orc":K$(3)="Dragon":T(1)=38:T(2)=270:T(3)=180:T(4)=18:T(6)=85:GOTO18
4 L=0:LOCATE0,7:INPUT"ｲﾄﾞｳ";C:D=D-1:V=(C=4)-(C=6):W=(C=8)-(C=2):X=X+V:Y=Y+W
5 CSIZE3:C=0:IF(X<1)+(X>8)+(Y<1)+(Y>8)THENX=X-V:Y=Y-W:PRINT"ｽｽﾒﾏｾﾝ｡":GOTO17
6 FORA=-1TO1:FORB=-1TO1:C=C+1:I=P(Y+B+(X+A)*9):COLORI:M(C)=I:LOCATE(A+1)*2,(B+1)
*2:PRINT#0"■":NEXTB,A:M=M(5):IFRND(1)*D<=-5AND(M=2)+(M=5)=0THEN D=0:GOTO10
7 COLOR7:PRINTH:IFL=0 IF(X=4)+(Y=2)+(K=0)=-3OR(X=8)+(Y=3)+(S=0)=-3 M=3:GOTO10
8 IFL=1THEN9ELSEIFX=7ANDY=7IFK=1 M=2:GOTO10ELSELOCATE0,8:PRINT"ｶｷﾞ ｶﾞ ｶｶｯﾃｲﾏｽ｡"
9 IFX=3ANDY=4ANDL=0THENLOCATE0,8:PRINT"ﾀｲﾘｮｸ ｶﾞ ｶｲﾌｸｼﾀ｡":H=MP:GOTO17ELSE4
10 COLOR7:BEEP:U=T(M)+RND*5:LOCATE 0,8:PRINT K$(M);" ｶﾞ ﾃﾞﾀ｡";" ﾀｲﾘｮｸ";U
11 PRINT"1.ﾀﾀｶｳ 2.ﾆｹﾞﾙ";H;U:INPUTA$:IFA$="2"IFRND*3<2PRINT"ﾆｹﾞﾀ":GOTO17ELSE13
12 P=RND(1)*10:Q=RND*15+60:IFMP-T(M)+P>0 AND (M=2)-(S=1)>=0 THEN DT=MP/3+P/2:U=U
-DT:PRINT"ﾃｷ ﾆ";DT;"ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｱﾀｴﾀ｡":DT=0 ELSE PRINT"MISS"
13 COLOR2:IFU<1 IFM=2THEN19ELSEIFA(M)<1.1 UP=(T(M)-MP/(A(M)+2))/2:GOTO16ELSE17
14 IFT(M)+Q-MP>0THENDH=T(M)/6+Q/12:PRINTDH;"ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｳｹﾀ｡" ELSEPRINT"miss"
15 H=H-DH:DH=0:IF H<1 PRINT#0"ｱﾅﾀ ﾊ ｼﾝﾃﾞ ｼﾏｯﾀ｡":PALET0,3:END ELSE COLOR7:GOTO11
16 MP=MP+UP:A(M)=A(M)+.2:IFM=3THEN BEEP:BEEP:IFX=4ANDK=0THEN PRINT"ｶｷﾞ ｦ ﾐﾂｹﾀ｡":
K=1:PAUSE15 ELSEIFX=8ANDS=0THENPRINT"ｻｰﾍﾞﾙ ｦ ﾐﾂｹﾀ｡":S=1:PAUSE15
17 PAUSE7:CLS:L=1:GOTO5:DATA3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,4,4,4,1,4,1,4,1,3,4,1,4,4,4,1,4,
4,3,1,1,1,5,4,1,4,4,3,1,4,1,1,4,4,4,1,3,1,1,1,4,4,1,6,1,3,1,1,4,4,1,6,6,6,3,1,6
18 Y=1:MP=20:GOTO5:DATA6,6,1,6,2,6,3,6,6,4,6,1,6,6,6,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
19 PRINT#0"ｵ ﾒ ﾃﾞ ﾄ ｳ ! !":FORI=7TO0STEP-1:PALET0,I:BEEP:FORA=1TO1000:NEXTA,I
```

突然ポシェッターズ

〈Satan Quest〉いやー1画面でRPG、それもちゃーんと謎らしきものもあるところはエライ！　X1の投稿プログラムにも、RPGぽいものはいくつかあったんだけど、どれもいまいち。やっていておもしろくないんだよねー。敵との力関係の微妙さが問題なんだな、きっと。その点このゲーム、1画面なのにそのへんのところがおさえてあって丸。同じぐらいの力の敵と生きるか死ぬかの戦いをしながら、だんだんと力をつけ、より強い敵と戦う、とゆーのがいいんだよね。そしてアイテムと謎と……。（パンプ）

気分だけマクロス

FOR X1シリーズ Hu-BASIC(NEW BASIC不可)

●作者いわく、バルキリーもどきを操作して、リガードをぶっこわしていくという、いたって脳天気なゲーム。しかし、きちんと3段階に変型する。なかなかやったね1画面プログラムだ。

[6]のキーを押すたびに、ファイター、ガウォーク、バトロイドと変型し、[4]のキーなら反対方向に変型。スペースキーでファイア！ 空中のリガードはファイターでないと撃てないけれど、燃費が高い。ときどき地上に出てくる変な爆弾は、すみやかにバトロイドに変型して撃つこと。

燃料がなくなったり、ぶつかったりすると死にます。もういちどやりたい人は、適当なキーを押してね。おおそうだ、上下移動は[2]、[8]キー。

1画面でも5パターン
3段階変型なんだもん

BY 宮後泰孝

自己紹介。宮後泰孝、15万歳。50月310日生まれ。5つ子座。身長最大169m。体重5.5g。血液型なし。住所もなし。必殺技しっぺ。特技うさぎ跳び。視力20.0（両眼）。性格不明。このゲームで何かをするとミンメイCGが出るよ。ウソ。

のわっはっはっ。ぷっちん。自爆。

8 8 100

⬆あっ、爆弾だ！ バトロイドに変型してファイア。

4

6

⬆ファイター、ガウォーク、バトロイドに変型するキー操作。

●1画面プログラムコーナー

■変数リスト
S、H……スコア、ハイスコア
X……バルキリーの型フラグ
X1、X2……変型用
Y、YY……バルキリーの高さ
E……エネルギー
W……地面の高さ
Q……爆弾の座標
P……爆弾までの距離
I、J……キー入力
Z……ビームの座標
C$……SCRN$用
B$……ビームの型

■プログラムの説明
1〜4 データ、初期設定
5 変数の初期設定
6 キー入力、変型
7〜8 バルキリー移動・表示、スクロール
9 ハイスコア、エネルギー、爆弾処理
10 BGM、地面の高さをかえる
11〜14 ビーム処理
15 スコア表示など
16 ゲームオーバー、枠をかく

■コントロールキャラクタの入力方法
8、12、14行にある"^K"、"^H"や矢印キャラクタを表示、入力するためには、BASIC（CZ−8CB01 V1.0or CZ−8FB01 V1.0）を起動後、ダイレクトにPOKE&H01A2、&HB7と入力これで〔ESC〕キーを押したあと〔K〕を押せば"^K"が、同じように〔ESC〕を押したあとカーソルキー（矢印）を押せば、矢印のキャラクタが表示されます。

```
1 INIT:DATA00C078FF7EE0000000C07E0078E0000000C078FF78E00000,00C078FFF63C1C0000C0
7E00F4381800000C078FFF4381800,C078FF684F603038C07E006848603000C078FF684B603000
2 WIDTH0:DATA00BCF0E86F3058DC18BCE0C8083058000BCF0E86B305800,18087B9E18F4C6061C
0C680C001006001808７B1C18744600,387CFEFE7C3854D6000028280000000000286C6C281054D6
3 DATA3038F87018170F0640F0000010100E063038F87018170F06,0000000000000000000FF000
000000000000550000000000,0000000000000000000000000003C00000000000000000000000
4 DEFINTA-Z:GOSUB"W":FORI=240TO249:READA$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT:A$=STRING$
(8,CHR$(0)):DEFCHR$(135)=A$+A$+"TTTTTTTTT":DEFCHR$(32)=A$+A$+A$:PLAY720:CLICKOFF:
FORI=1TO5:READA$(I):NEXT:DATA81420018180042818１5A3C7E7E3C5A818142183C3C184281
5 CGEN1:CONSOLE6,13,5,30:LINE(5,16)-(33,16),"■":Q=0:S=0:X=1:X1=0:Y=12:W=1:E=100
6 I=STICK(0):X2=X1:X1=(I=4)-(I=6):IFX/2=X¥2ANDX2<>0X=X+X2:X1=X2 ELSE X=X+X1
7 YY=Y:X=X-(X<1)+(X>5):E=E-1:IFX>2THENE=E+2:IFX>2ANDSCRN$(8,Y+1,1)<>"■"Y=Y+1
8 CGEN1:Y=Y+((I=2)-(I=8))*(X=1):Y=Y-(I=8)*(X=3)*2:Y=Y-(Y<7)+(Y>17):LOCATE8,YY:PR
INT" ｋ↓";STRING$(9,"ｈ↓");:C$=SCRN$(8,Y,1):LOCATE8,Y:PRINTA$(X):LOCATE33,16:PRINT
STRING$(W,"■↑←");:LOCATE33,RND*(8-W)+7:PRINTMID$("     月畦",RND*6+1,1);
9 H=H-(H<S)*(S-H):E=E+(E>100):IFP=0LOCATE33,16-W:PRINT"火";:Q=33:P=RND*50+50
10 PLAY"O6"+MID$("AGFED",X,1)+"0":IFP>0P=P-1:IFP>9W=W+(RND*2-1):W=W-(W<1)+(W>6)
11 IFC$<>" "THEN16ELSEJ=-STRIG(0):IFJ=0ORX>1GOTO13ELSEB$="畦":GOSUB"B"
12 LOCATE9,Y:PRINTSPC(Z-9);:IFC$="月"S=S+19-Z:PLAY"O3E1#DD#CC":ELSEPRINT"←"C$;
13 IFJ=0ORX<4GOTO15ELSEB$="日":GOSUB"B":GOTO14:LABEL"B":PLAY"O5B0O3":Z=9:C$=SCRN$
(Z,Y,1):WHILEC$=" "ANDZ<19:LOCATEZ,Y:C$=SCRN$(Z,Y,1):PRINTB$;:Z=Z+1:WEND:RETURN
14 LOCATE9,Y:PRINTSPC(Z-9);:IFC$="■"PRINT"←"C$;ELSEIFC$="火"Q=0:PLAY"O3F3ACDG"
15 Q=Q-1-(Q=0):IFQ<>3ANDE>=0LOCATE11,18:CGEN:PRINTS;H;E;:GOTO6:DATA ▒,±,宝,ホ,木
16 LOCATE8,Y:PRINT"※":COLOR,2:PLAY"O2B9AFDEE":INIT:LOCATE12,9:KEY0,"":PRINT"GAME
 OVER";INKEY$(1):GOTO4:LABEL"W":INIT:CLS:RESTORE:LINE(3,5)-(35,19),"×",B:RETURN
100 LIST1-16
110 GOTO 110
```

突然ポシェットーズ

〈気分だけマクロス〉でぶ大先生はマクロスが大好きで、彼の家で徹夜で酒を飲みながらビデオを見たものです。まあそれはよしとしてこのゲーム、バルキリーの変形がお見事！ また、それぞれの形態によって能力に差をつけたところが光ります。これであと、敵がそれなりに動いたらゆーことなし。いやいや、どーせならクモの子ミサイル（？）がブワーと出て、そんでもってバックにはミンメイの「愛おぼえてますか」が流れて……。なんちって1画面では無理でんがな。（実はボクもマクロス好きなんです。パンプ）

F-1（エフ・ワン）

FOR X1シリーズ Hu-BASIC(NEW BASIC不可)

BY 大熊義幸

初投稿で2本も採用されるなんて運がいいんだろうと思ったのもつかの間、作文に苦しめられています。このゲームは3か月近くかかって作ったものです（単に作るのがトロイだけだったりして）。レベル2の難しさは、やってみたものでないとわからないでしょう。

3か月かかって作りました。レベル2は難しいですよ。

本格1画面カーレース、しかもハイパーコマンド付きなのだ！

●見かけも1画面にしてはいい線いってるが、中身もかなり充実している。

RUNすると、レベルを聞いてくるので、1または2（2のほうが難しい）を入力して、リターンキーを押す。

自分の車はいちばん大きいやつ。ハンドルは[4]、[6]のキー。ちゃんと遠心力までついている。

敵の車は、向こうのほうからだんだん大きくなって現れてくる。もちろん、これにぶつかるとアウト。また、コースからはずれてもだめ。

待望の隠しコマンド（結局隠してないけど）を教えておこう。

レベル入力のとき、レベル数のあと

■″, 1″をつけると……敵が出てこない平和モード

■″, 2″をつけると……敵にあたっても死なない無敵モード

■″, 3″をつけると……まっすぐのコースしかない単純モード

○おおっとカーブで流されてしまった。前からくる車がやだやだやだ。

■変数リスト

X……自分の車のX座標
A、B……敵の車の座標
T……スコア
D……遠心力
L、K……レベル
I……カウント
VX……自分の車の移動方向
M(n)……コース
A$(n)……コースのキャラクタ
B$(n)……車のキャラクタ
C$、D$……車の位置にあるキャラクタ

■プログラムの説明

行	内容
1～2	初期設定、PCG定義
3	画面表示
4	スタートカウント
5	敵の車の動き
6	キー入力と遠心力
7～8	車衝突判定
9	コース表示
10	スコア、コースの処理
11	パレットの変更
12～13	ゲームオーバー処理
14	レベル設定
15	画面の背景を描く
16	PCGデータ
17	マップデータ

```
1 WIDTH40:CLS4:COLOR1:GOSUB16:A$(1)="____ ____":A$(2)="____    ____":A$(3)="▃▃▃      ▃
▃▃":A$(4)="▄▄▄          ▄▄▄":A$(5)="▅▅▅              ▅▅▅":A$(6)="███                  ███":A$(7
)="███                ███":A$(8)="███                              ███":DEFINTA-Z:DIMM(76):GOTO13
2 A=17:B=16:C=9:T=0:V=0:X=19:B$(1)="A":B$(2)="BC":B$(3)="BDC":RESTORE16:FORI=65T
O68:READA$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT:RESTORE17:FORI=1TO76:READM(I):NEXT
3 COLOR5:LINE(0,0)-(40,8),"▒",BF:LINE(0,17)-(40,24),"▒",BF:COLOR 7:LOCATE17,15
4 PRINT"START":PLAY"V15O5B4R8B4R8B4R8O6B7":SOUND7,0:SOUND8,11:SOUND1,5:GOTO9
5 IFB>15THENB=8:A=M(C)+14 ELSEB=B+L:LOCATEA,B:PRINTB$((B-6)/3)
6 S=STICK(0):VX=(S=4)-(S=6):IFM(D)<3THENVX=VX-1ELSEIFM(D)>7 THENVX=VX+1
7 X=X+VX:C$=CHARACTER$(X,16):D$=CHARACTER$(X+2,16):T=T+1:LOCATEX,16:PRINT"BDC"
8 IFX<8ORX>29THEN X=X-VX ELSE IFC$<>" "ORD$<>" "THENIFK<>2THENPALET0,2:GOTO12
9 CGEN0:COLOR1:FORI=1TO8:LOCATEM(C-I+1)+12-I,I+8:PRINTA$(I):NEXT:IFC>75THENC=9
10 COLOR7:LOCATE16,4:PRINTT;"km":D=C-3:IFK<>3THENC=C+1ELSEIFB<12THENV=SGN(X-A)
11 CGEN 1:IFK=1THEN6ELSE IFC=10THENPALET 1,INT(RND(1)*6)+2:GOTO 5 ELSE 5
12 LOCATEX,16:PRINT"毒毒毒":FORI=675TO1STEP-1:SOUND8,I/45:SOUND6,31:SOUND1,9:NEXT
13 INIT:SOUND7,255:LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER":REPEATOFF:LOCATE14,11
14 K=0:INPUT"LEVEL 1-2";L,K:IFL<1ORL>2THEN13ELSEPALET0,0:CLS:IFK<>0THENPALET1,4
15 H=128:FORI=9TO16:COLOR1:LINE(0,I)-(40,I),CHR$(H):H=H+1:NEXT:COLOR 7:GOTO 2
16 LINE(0,78)-(320,135),PSET,BF:RETURN:DATA 00427EC3C3AA0000183C003C3C0000001830
7E0000550000,0E1F047A78787C2A00000B0507070300001F0F222040047F,70F8205E9E9E3EAA80
00D0A0E0E0C00080F8F04404022OFE,38FF7C0000E700AA7C00FFFF18FFFF0044FF8300E70000FF
17 DATA 5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,6,7,8,8,8,9,9,8,8,7,6,5,5,4,3,2,1,1,2,3,
4,5,5,6,7,8,9,9,9,8,8,8,8,7,6,6,6,5,5,4,4,3,3,3,2,2,3,3,3,4,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5
```

突然ボンジュールズ

〈F－1〉ん～、これをやっていたら、1年前ぐらいやっていた「F－2グランプリ」を思い出してしまった。レーシングゲームってヘタなんだけれど、とっても好きでして、このあいだも近くのゲーセンで、エイキチとMoMoと、3人でやるレーシングゲーム（名前忘れた）をやったんだけど、ボクはステージ1でリタイア。う～む、やはり免許を持っている2人にはかなわなかった。しかしこの「F－1」はボクの勝ち！　ハンドルやアクセルのかわりにキーボードで操作できる自動車ってありませんかね？（無免許パンプ）

HERO-HERO!

ヘロ ヘロ

FOR MZ-2000(GRAM1,2,3)/2200/2500 MZ-1Z002 ※グリーンディスプレイ不可

へろくん、へろへろ

前作『CROSSER』の秘密

P6、MSXに移植されすっかり人気ゲームになってしまった（なってないなってない）『CROSSER』ですが名前の由来が『兄弟拳バイクロッサー』だとはさすがに恥ずかしくていえません。『HERO-HERO！』はその正統な後継者です。

BY 芝島太礼

●へろくんを操作して、緑のパネルを全部取るのが目的。[1]、[3]で左右。[2]でジャンプ！　ただし、ジャンプは重力と反対方向だけ。ブロックを動かしたいときは左右かジャンプで動かせる。逆転パネルは重力を逆転させる。

ギブアップは[9]キー。ステージが自由に選べるので、1～10を入力すれば好きなステージから始められるのだ。

逆転パネル　へろくん　パネル

STAGE 1　GRAVITY [↓]

⬆1面はなんとパンプネコ面。

■変数リスト

X、Y……へろ君の座標
S……ステージ
G……重力方向
C$(n)……キャラクタと面データ

■プログラムの説明

10	初期設定
20～ 40	データ
50～ 80	画面表示
90～120	メインルーチン
130	ギブアップ
140	ゲームエンド

■チェックポイント

200行以降のプログラムを打ちこむとエディットができます。使い方はかんたんです。一度、プログラムを実行してからBREAK。CONSOLEC40としてから、RUN200[CR]としましょう。適当に、1～10のステージを選ぶと数字が出てきます。カーソルをもっていって、書き換えるわけですが、0が空白、1がパネル、2が逆転パネル、3が黄色、4が白のブロック、Hが自分です。終わったら、カーソルを下へもっていって、RUN230[CR]とします。データの頭に行番号をつけて[CR]とすれば終わり。行番号は、30～50行のあいだがよいでしょう。

STAGE ?1
Ready

⬆数字を書き換えてエディット。

```
 10 TEMPO7:CONSOLEC40,GN:COLOR4,07:DIMC$(20):C$(0)=STRING$(CHR$(0),32):FORA=1TO1
4:READC$(A):NEXT:C$(4)=C$(3):H$="█~>>>??==??>>>~█┐~███████████~┐":G=1:S=5
 20 DATA"ｶﾞｴﾕｵﾗｯﾟｿﾞｿﾟｯﾗｵﾕｴｶﾞｶﾞUｵﾕ██████████ﾕｵUｶﾞ","ｶﾞﾀﾁﾃﾇﾏﾁﾁﾁﾁﾏﾇﾃﾁﾀｶﾞｶﾞ⇔→ﾃ███→→→→███ﾃ→⇔ｶﾞ","ｶﾞ
███ｺﾟｯﾟｯﾟｯﾟｯﾘｒﾈｶﾞｶﾞｵUｩ██████████ｶﾞ!├ｶﾞ",,"O:{{O{O█D╫╫~╫」」BD╫╫~╫CC┤003303I=71":Z=16
 30 DATA"┤⊂OOOOO♠7[♠OOb╨VOO╫2OB1{ObO4I?>118","D┌D┌D┌DLM5┌?~?~55~?┐D┌?J⊂DL5~?┐:11
","2H┐44OObDHD:5OOOO┤OOID╨OO｡┤4OOtO:1","OqqOO1┤OO╫O+8O┤OO┤┤tOO♣OO>???@=O28"
 40 DATA"O♠b?O2B3┐3OO╫4┤3→}┌b~O2╫╫╫╫{~{O=58","o:1ODO┤OO2DoOO3╥O╫OO┤1OeO@3O8{bB94
","OO7╫B2b6oA3I5⊂DOO4O?┐bO:█OOBOB>217","O┤ODO?{O2A3?@?O4O?o?????bbbI4O?┘O61"
 50 FORB=0TO1:FORA=0TO13:POSITIONA*Z,B*9*Z:PATTERN[6]-Z,C$(3):NEXTA,B:FORB=1TO8:
FORA=0TO1:POSITIONA*13*Z,B*Z:PATTERN[6]-Z,C$(3):NEXTA,B:Y$="YOU ARE GREAT."
 60 L=0:C$=C$(S):FORC=1TO8:FORB=0TO3:P=ASC(MID$(C$,C+B*8,1))-48:FORA=1TO3:Q=INT(
P/5):D=P-Q*5:POSITION(A+B*3)*Z,C*Z:PATTERN[D+3]-Z,C$(D):P=Q:L=L-(D=1):NEXTA,B,C
 70 X=ASC(MID$(C$,33,1))-48:Y=ASC(RIGHT$(C$,1))-48:POSITIONX*Z,Y*Z:PATTERN-Z,H$
 80 CURSOR1,21:PRINT"STAGE";S-4,"GRAVITY [";MID$("↑ ↓",G+2,1);"]":S$=SPACE$(63)
 90 I=X:J=Y:GETD:P=POINT(X*Z,(Y+G)*Z):ON(P>0)*((D<1)+(D>3))-(D=9)GOTO90,130:V=(D
=1)-(D=3):W=(D=2)*G:IFP=0THENV=0:W=G:DATA"z493╫OOOOO3E┌3OOOA4M┌~bbOOO@I{I>18"
 100 Q=POINT((X+V)*Z,(Y+W)*Z)-2:ONQ-(Q=-2)*3GOTO110,120,120,90:M=X+V+V:N=Y+W+W:O
NSGN(POINT(M*Z,N*Z+7))GOTO90:POSITIONM*Z,N*Z:PATTERN[7]-Z,C$(4):MUSIC"-#DO-F"
 110 X=X+V:Y=Y+W:POSITIONI*Z,J*Z:PATTERN-Z,C$(0):POSITIONX*Z,Y*Z:PATTERN-Z,H$:ON
-(L>0)-(Q=3)GOTO90,80:MUSIC"+G6+E3+D+CB5#AA+F6+D3B#AA5#G+E+G8R5":S=S+1:GOTO130
 120 L=L+(Q=2):G=G+G*2*(Q=3):MUSICMID$("+CO+E+GCOEGE",(Q-2)*7+1,7):GOTO110
 130 G=1:BOX[0]Z,Z,207,143,F:ON-(L=0)GOTO140:CURSOR6,7:PRINT"[ STAGE SELECT ]":C
URSOR10,9:INPUT"STAGE ";S:S=S+4:ON-(S<5)-(S>15)GOTO130:G=1:PRINT"®":GOTO60
 140 ON-(S<15)GOTO60:CURSOR7,4:PRINTY$;S$;"YOU HAVE AN AMAZING";S$;"⇐WISDOM AND
POWER.⇩⇩⇩⇩":POSITION104,88:PATTERN[4]-16,H$:MUSIC"+C4RGRE5A4BA#G5#A#GG2FG9":END
```

●エディットプログラム

```
 200 PRINT"®";:W$="████████████████":PRINTW$:FORA=1TO8:PRINT"█              █":NEXT:
PRINTW$;"⇩":INPUT"STAGE ?";R:C$=C$(R+4):X=ASC(MID$(C$,33,1))-48:Y$=RIGHT$(C$,1)
 210 Y=ASC(Y$)-48:FORC=1TO8:FORB=0TO3:P=ASC(MID$(C$,C+B*8,1))-48:FORA=1TO3:Q=INT
(P/5):D=P-Q*5:CURSORA+B*3,C:PRINTCHR$(D+48):P=Q:NEXTA,B,C:CURSORX,Y:PRINT"H"
 220 CURSOR0,12:GRAPHO0:END
 230 P$="":FORC=0TO3:FORB=1TO8:P=0:FORA=1TO3:C$=CHARACTER$(A+C*3,B):H=VAL(C$):P=
P+INT(5^(A-1)*H):IFC$="H"THENY=B:X=A+C*3
 240 NEXT:P$=P$+CHR$(P+48):NEXT:NEXT:P$=P$+CHR$(X+48)+CHR$(Y+48):D$=CHR$(34):PRI
NT"®⇩⇩      DATA";D$;P$;D$;"□":END
```

突然ポシェットーズ

〈HERO－HERO！〉　芝島太礼君の1画面プログラムにはいつも敬服してしまいます。あの「CROSSER」はP6やMSXに移植されてしまうし、前回の「BLACK　ONION」（注：これはハーフプログラムです。）はなかなか人気があったようだし、そして、今回のこのゲームもなかなかおもしろい。う～ん、アイデアがよいのだろうなきっと。実はMZ－2500ユーザーの人にも遊べるように、BASIC－S25でも動くようにしようと思ったんだが、あのコンバーターがバカヤローで……（MoMo）

ひそかに人気の本格パズルゲーム移植版特集

BLOCK'N

FOR PC-9801シリーズ N88-BASIC(86)
FOR MSX(32K)/MSX2
FOR MZ-1500 MZ-5Z001

Programed by Masato.T　Character by Haruo.M

●98版のなかなかシブいタイトル画面。

●名作『BLOCK'N』移植版がずらり

Ｘ１の『BLOCK'N』が発表されて以来、月刊『テクノポリス』８月号でＦＭ-７版（LOLI移植）、ポシェットNo.10でＰＣ-88ＳＲ版を発表してきた。すると、いろんな機種の『BLOCK'N』がどっと送られてきて、なかには１つの機種で何種類かきたこともあった。そのなかから、特によく移植されているものをまとめて掲載することにした。特に、ＭＳＸ版は表示能力の違いをデザインで工夫するなど好感が持てる。

●遊び方はＸ１版と同じ

遊び方、キー操作はオリジナルのＸ１とまったく同じだ。

プレイヤーが操作するのは、ブラスターボール（以下Ｂボール）という青い玉。テンキー（ＭＺのみカーソルキー）で上下左右に動き、スペースキーで３キャラクタ分ジャンプする。

目的は、ストッパーブロック（以下Ｓブロック）という矢印のついたブロックを上向き矢印なら上の穴へ、下向き矢印なら下の穴へ、それぞれ入れること。

画面には、ほかにノーマルブロック（Ｎブロック）、ハードブロック（Ｈブロック）、マグネットブロック（Ｍブロック）があり、それぞれに性質、役割が違う。

Ｎブロックは Ｂボールによって、左右上下に押すことのできるブロック。上へはＢボールのジャンプで突きあげればＯＫ（ただし、３キャラ以内）。下に動かすときは、Ｂボールが２キャラクタ分以上の段差でとび降りなくてはならない。

Ｈブロックは、動かないブロック。これはどんなことがあっても、絶対に動かない。

Ｍブロックは、いわばはしごのような役目を持っていて、Ｂボールはこれに飛びついてくっつき、上のほうに移動できることになる。

また、左右の壁にワープ穴が現れることがあり、この穴も活用しなければ解けないことも多い。

Ｂボールははじめ、３つあり、ギブアップ（Gキー）するたびに残りが１つずつ減って、ＭＳＸ版を除いて画面右のスクリーンに残り数を表示している。ＭＳＸの場合は、Ｂボールの色が、青→緑→赤と変わって残り数を教えてくれる仕組みだ。

効果音、ＢＧＭ（98版にはない）パズル性、どれをとってもいいゲームなので、リストはちょっと長いけど、この機会にキミもぜひ打ちこんでみてほしい。

98版

16ビットとはいえＸ１からの移植はちょっと苦労しました。

BY 高峰勇一

おはようございます。STUDIO ACTIVEαのＸ１プログラミング担当のハッカーＹ.高峰です。今回は珍しく、ＰＣ-9801Ｆで作ってみました。16ビットとはいえＸ１からの移植にはちょっと苦労しました。次回は98V専用のプログラムを送りたい。

MSX版

もうパソコンだなんていってられない

ぼくは友だちと１年ほどまえから「ACTIVE SOFT」という名前だけのプログラムチームを組んでいたけど、実際プログラムを作ることはほとんどしなかった。そのうち、今の高３の暗い受験生活に入ってしまった。もうパソコンだなんていってられない。ほんと受験生は悲しい。

BY ACTIVE SOFT

1500版

ＭＺ-1500ってとても気にいってます！

BY 武市賢治

ＭＺのプログラムでポシェットに採用されたのはこれがはじめてです。ＭＺ-1500は値段が安いわりにはけっこう機能が充実しているのでとても気にいっています。近いうちにボイスボードを買おうと思っているのですが、ＭＺがいったいどんな声を出すのか楽しみです。最後にひとこと、「受験生のみなさん！ 体に気をつけて最後までがんばれ！」

ポシェット裏面場

〈困ったものだシリーズ・カラオケ編〉その１・歌いながら首をふる気どったおばさん。その２・ノリのいい曲でコードを持ってマイクを振り回す軽いやつ。その３・音をのばすときマイクを離すどこかのオジさん。その４・男同士のデュエット。（北海道・Mr.ドタンバ）☆う〜ん困ったものだ！ 人の趣味について、アーダ、コーダとけなす人。だいたい、"カラオケ"とは、自己満足、陶酔の世界なのですから、その行為に対して非難するあなたは１カラグラム。☆

プログラムポシェット

○1500を愛しているだけあって機種名の6文字をキチンと入れた1500版の第1面

○もちろん、98面は98版の第1面。1面なのに意外に難面になっている。

○MSX版の第1面。うまく3つの文字をあしらっている。

BLOCK'Nリスト　PC-9801シリーズ N88-BASIC(86)

```
100 '■■■■■ BLOCK'N for PC-9801E/F/M by REDUA  CONVERTED by STUDIO ACTIVEa ■■■■■
101 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,7:SCREEN 0,0:DEFINT A-Z:CLS 3
102 DIM SU%(97),SD%(97),NB%(97),HB%(97),MB%(97),BB%(97),CL%(97),RW%(97),LW%(97),
MA(15,13)
103 ME=0:MX=15:GOSUB 248
104 PRINT"ｽﾋﾟｰﾄﾞ ?(0-9)";:SP=VAL(INPUT$(1))
105 GOSUB 217:GOTO 119
106 '■■■■■■■■■■■ PUTﾙｰﾁﾝ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
107 PUT@(PX,PY),HB%,PSET:RETURN
108 PUT@(PX,PY),SU%,PSET:RETURN
109 PUT@(PX,PY),SD%,PSET:RETURN
110 PUT@(PX,PY),NB%,PSET:RETURN
111 PUT@(PX,PY),MB%,PSET:RETURN
112 PUT@(PX,PY),CL%,PSET:RETURN
113 '---------------------------------------------------------------------
114 PUT@(PX,PY),LW%,PSET:RETURN
115 PUT@(PX,PY),RW%,PSET:RETURN
116 LINE(PX+1,PY   )-(PX+30,PY+1 ),7,BF:RETURN
117 LINE(PX+1,PY+13)-(PX+30,PY+14),7,BF:RETURN
118 '■■■■■■■■■■■ ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
119 ME=ME+1:IF ME=MX+1 THEN 206
120 CLS 3:GOSUB 154:GOSUB 160:GOSUB 146
121 XX=0:YY=0:GOSUB 183
122 I$=INKEY$:IF I$=" " THEN GOSUB 162
123 IF BL=0 THEN 196
124 IF I$="G" OR I$="g" OR I$="ｷ" THEN 199
125 IN=(INP(&HE0) AND INP(&HE1))
126 XX=(IN=239)-(IN=191):YY=(IN=254)-(IN=251)
127 IF XX+YY=0 AND (MA(AX,AY+1) OR MA(AX,AY)=5) THEN 122
128 IF IN=254 AND MA(AX,AY)<>5 THEN 122
129 MB=MA(AX+XX,AY+YY)
130 IF MB=1 OR MB=6 OR MB=7 THEN 122
131 FOR I=1 TO SP*10:NEXT I
132 IF MB=0 OR MB=5 THEN GOSUB 183:GOSUB 187:GOTO 122
133 IF ABS(YY)=1 THEN 122
134 IF MB=8 AND (MA(14,AY)=0 OR MA(14,AY)=5) THEN GOSUB 141:GOTO 122
135 IF MB=9 AND (MA( 1,AY)=0 OR MA( 1,AY)=5) THEN GOSUB 143:GOTO 122
136 IF MB=8 OR MB=9 THEN 122
137 MC=MA(AX+XX+XX,AY+YY+YY)
138 IF MC<>0 THEN 122
139 BX=AX+XX:BY=AY:GOSUB 174:GOSUB 183:GOSUB 187:GOTO 122
140 '---------------------------------------------------------------------
141 IF MA( 1,AY)=5 THEN PUT@( 32,AY*15),MB%,PSET ELSE PUT@( 32,AY*15),CL%,PSET
142 AX=14:XX=0:YY=0:GOSUB 183:GOSUB 187:RETURN
143 IF MA(14,AY)=5 THEN PUT@(448,AY*15),MB%,PSET ELSE PUT@(448,AY*15),CL%,PSET
144 AX= 1:XX=0:YY=0:GOSUB 183:GOSUB 187:RETURN
145 '■■■■■■■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
146 RESTORE 308:I=1:WHILE I<ME:FOR J=1 TO 16:READ D$:NEXT J:I=I+1:WEND
147 READ AX,AY,BL:LOCATE 4,11:PRINT"Let's insert Blocks!"
148 FOR Y=0 TO 12:READ MA$:FOR X=0 TO 15 STEP 2
149 MZ=ASC(MID$(MA$,(X/2)+1,1))-35:MA(X,Y)=MZ¥10:MA(X+1,Y)=MZ MOD 10:NEXT X,Y
150 FOR Y=0 TO 12:FOR X=0 TO 15:PX=X*32:PY=Y*15
151 ON MA(X,Y) GOSUB 107,108,109,110,111,117,116,115,114
152 NEXT X,Y:LOCATE 4,11:PRINT SPACE$(20):RETURN
153 '■■■■■■■■■■■ ﾊｼﾞﾉﾎｳﾉﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
154 FOR I=512 TO 639 STEP 32:FOR J=0 TO 180 STEP 15
155 PUT@(I,J),HB%,PSET:NEXT J,I
156 COLOR 5:LOCATE 32,2:PRINT"BLOCK'N";:LOCATE 33,21:PRINT"REDUA";
157 COLOR 2:LOCATE 33,12:PRINT"LEFT  ";:LOCATE 33,19:PRINT"FROM ";
158         LOCATE 33, 8:PRINT"ROUND ";:RETURN
```

注意

307行以降の画面データ中の空白はただの空白、CHR$（&H20）ではなくCHR$（&H60）です。打ちこむときにはKEY 1，CHR$（&H60）としてファンクションキーの1番に設定してからF1で入力してください。

■変数リスト

CL%、MB%、NB%、SD%、SU%、HB%、BB%、LW%、RW%……キャラクタデータ
MA(n)……画面配置
ME……面数
MX……最大面数
XX、YY……移動方向
I$、IN……キー入力
AX、AY……ブラスター・ボール
SP……速度
MB、MC……行き先判定
BX、BY……ブロックの座標
LE……ブラスターボールの残り数
J、F……ブラスターボール移動用
PX、PY……グラフィック表示用座標

■プログラフの説明

100〜105　初期設定
106〜117　キャラクタPUTルーチン
118〜144　メインルーチン
145〜152　画面表示
153〜158　メッセージ表示1

●BLOCK'N

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉いたりあでくらしらくでありたい（イタリアで暮らし、楽でありたい）（東京都・HOGSS.）☆いいなあ、これ。個人的に気に入ったわ。本場でピザが食べれるなんて、最高！　5カラグラム☆
〈ゆみちゃんトマト〉どうろくるしいしるくろうど（道路苦しいシルクロード）（東京都・Island Field）☆まだまだ外国編だね。だからってわけじゃないけど、やっぱり気に入ったから、3.5カラグラム☆

159～160　メッセージ表示２
161～172　ジャンプルーチン
173～181　ブロック表示
182～185　プラスターボール表示
186～194　落下ルーチン
195～197　面クリア
198～200　ギブアップ
201～204　ゲームオーバー
205～216　最終面クリア
217～223　タイトル表示
224～227　タイトルロゴ表示
228～246　タイトルロゴ、データ
247～257　キャラクタ読みこみ
258～306　キャラクタデータ
307～322　画面データ

```
159 '■■■■■■■■■■ SENCE&LEFTﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
160 COLOR 6:LOCATE 36,10:PRINT USING"##";ME:LOCATE 36,14:PRINT LE;:RETURN
161 '■■■■■■■■■■ ｼﾞｬﾝﾌﾟ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
162 IF MA(AX,AY)=5 THEN RETURN
163 J=0
164 IF J>=3 THEN GOSUB 187:RETURN
165 IF MA(AX,AY-1)<>0 THEN 168
166 FOR I=1 TO SP*10:NEXT I:XX=0:YY=-1:GOSUB 183:J=J+1:GOTO 164
167 '-------------------------------------------------------------------------
168 IF MA(AX,AY-1)=5 THEN XX=0:YY=-1:GOSUB 183:RETURN
169 MB=MA(AX,AY-1):IF MB=1 OR MB=6 THEN 172
170 MC=MA(AX,AY-2):XX=0:YY=-1:BX=AX:BY=AY-1
171 IF (MB=2 AND (MC=6 OR MC=0)) OR (MB=3 AND MC=0) OR (MB=4 AND MC=0) THEN GOSU
B 174:GOSUB 183
172 GOSUB 187:RETURN
173 '■■■■■■■■■■ ﾌﾞﾛｯｸﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
174 IF MA(BX+XX,BY+YY)=6 AND MA(BX,BY)=2 THEN 179
175 IF MA(BX+XX,BY+YY)=7 AND MA(BX,BY)=3 THEN 180
176 MA(BX+XX,BY+YY)=MA(BX,BY):MA(BX,BY)=0
177 PX=(BX+XX)*32:PY=(BY+YY)*15
178 ON MA(BX+XX,BY+YY)+1 GOSUB 107,107,108,109,110,111:RETURN
179 MA(BX+XX,BY+YY)=1:MA(BX,BY)=0:PUT@((BX+XX)*32,  0),SU%,PSET:GOTO 181
180 MA(BX+XX,BY+YY)=1:MA(BX,BY)=0:PUT@((BX+XX)*32,180),SD%,PSET
181 BL=BL-1:RETURN
182 '■■■■■■■■■■ ﾎﾞｰﾙﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
183 PX=AX*32:PY=AY*15
184 ON MA(AX,AY)+1 GOSUB 112,107,108,109,110,111
185 AX=AX+XX:AY=AY+YY:PUT@(AX*32,AY*15),BB%,PSET:RETURN
186 '■■■■■■■■■■ ｵﾁﾙ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
187 F=0
188 IF MA(AX,AY)=5 THEN RETURN
189 MB=MA(AX,AY+1)
190 IF MB=0 THEN FOR I=1 TO SP*10:NEXT I:F=F+1:XX=0:YY=1:GOSUB 183:GOTO 188
191 IF MB=1 OR MB=5 OR MB=7 OR F<2 THEN IF F<>0 THEN RETURN ELSE RETURN
192 MC=MA(AX,AY+2):IF MC<>7 AND MC<>0  THEN RETURN
193 IF MC=7 AND MB<>3 THEN RETURN
194 XX=0:YY=1:BX=AX:BY=AY+1:GOSUB 174:GOSUB 183:RETURN
195 '■■■■■■■■■■ ﾗｳﾝﾄﾞｸﾘｱ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
196 COLOR 2:LOCATE 7,11:PRINT"Congratulations!":LE=3
197 FOR I=0 TO 6000:NEXT I:GOTO 119
198 '■■■■■■■■■■ ｷﾞﾌﾞｱｯﾌﾟ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
199 LE=LE-1:IF LE=0 THEN GOSUB 160:GOTO 202
200 CLS 3:GOSUB 154:GOSUB 160:XX=0:YY=0:GOSUB 146:GOSUB 183:GOTO 122
201 '■■■■■■■■■■ ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
202 COLOR 2:LOCATE 5,11:PRINT"G A M E    O V E R"
203 FOR I=0 TO 6000:NEXT I:CLS:FOR I=0 TO 100:ROLL 2:NEXT I
204 ME=0:LE=3:GOTO 105
205 '■■■■■■■■■■ 15ﾒﾝｸﾘｱ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
206 CLS 3
207 COLOR 4:LOCATE 10,25:PRINT"Congratulations!  ":GOSUB 216
208 COLOR 6:LOCATE 13,25:PRINT"You finished      ":GOSUB 216
209        :LOCATE  9,25:PRINT"This game at last.":GOSUB 216:GOSUB 216
210 COLOR 7:LOCATE 13,25:PRINT"Presented by      ":GOSUB 216
211 COLOR 2:LOCATE 15,25:PRINT"R E D U A         ":GOSUB 216
212 COLOR 7:LOCATE 10,25:PRINT"Masato.T & Haruo.M"
213 FOR J=0 TO 4:GOSUB 216:NEXT J:FOR I=0 TO 6000:NEXT I
214 GOSUB 225:FOR I=0 TO 30:ROLL -2:NEXT I:CLS
215 LOCATE 23,17:PRINT"Be contined...":LOCATE 0,0:END
216 LOCATE 0,25:PRINT:FOR I=0 TO 500:NEXT I:RETURN
217 '■■■■■■■■■■ ﾀｲﾄﾙ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
218 LE=3:CLS 3:COLOR 7:GOSUB 225:LOCATE 0,21
219 REM   0123456789ABCDEF0123456789ABCDEF0123456
220 PRINT"   Programed by     Character by     "
221 PRINT"         Masato.T           Haruo.M    "
222 COLOR 2:LOCATE 13,23:PRINT"HIT SPACE KEY!"
223 IF INKEY$=" " THEN RETURN ELSE 223
224 '-------------------------------------------------------------------------
225 RESTORE 228
226 READ A,B,C,D:IF A=999 THEN 227 ELSE LINE(A,B)-(C,D),1:GOTO 226
227 READ A,B:IF A=999 THEN RETURN ELSE PAINT(A,B),1,1:GOTO 227
228 DATA 048,016,032,024,032,024,040,056,040,056,048,064,048,064,056,056
229 DATA 056,056,048,024,048,024,096,032,096,032,064,048,064,048,080,056
230 DATA 080,056,072,064,072,064,088,064,088,064,112,056,112,056,064,048
231 DATA 064,048,112,032,112,032,048,016,144,016,128,056,128,056,208,064
232 DATA 208,064,152,048,152,048,160,024,160,024,152,016,152,016,144,016
233 DATA 248,016,224,032,224,032,248,064,248,064,264,064,264,064,240,032
234 DATA 240,032,248,024,248,024,288,032,288,032,264,064,264,064,304,032
235 DATA 304,032,248,016,384,016,336,032,336,032,320,048,320,048,384,064
236 DATA 384,064,400,048,400,048,384,056,384,056,328,048,328,048,368,032
237 DATA 368,032,384,032,384,032,392,040,392,040,400,032,400,032,384,016
238 DATA 440,016,424,016,424,016,432,064,432,064,448,056,448,056,440,016
239 DATA 496,016,480,016,480,016,448,032,448,032,496,016,448,032,448,048
240 DATA 448,048,480,064,480,064,480,056,480,056,448,032,544,016,520,024
241 DATA 520,024,528,064,528,064,544,056,544,056,544,024,544,024,584,064
242 DATA 584,064,592,024,592,024,600,016,600,016,576,024,576,024,576,056
243 DATA 576,056,544,016,504,008,504,016,504,016,496,024,496,024,512,016
244 DATA 512,016,512,008,512,008,504,008,999,999,999,999,040,032,088,056
245 DATA 144,032,240,024,376,024,432,032,472,056,538,040,480,018,508,010
246 DATA 580,024,999,999
247 '■■■■■■■■■■ ｷｬﾗｸﾀ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
248 GET@(0,0)-(31,14),CL%:RESTORE 260
249 FOR I=0 TO 97:READ A$:SU%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
250 FOR I=0 TO 97:READ A$:SD%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
251 FOR I=0 TO 97:READ A$:NB%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
252 FOR I=0 TO 97:READ A$:HB%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
253 FOR I=0 TO 97:READ A$:MB%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
254 FOR I=0 TO 97:READ A$:BB%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
255 PUT@( 0, 0),HB%,PSET:LINE( 0, 2)-(10,12),0,BF:LINE(11, 2)-(11,12),2
256 PUT@(32, 0),HB%,PSET:LINE(53, 2)-(63,12),0,BF:LINE(52, 2)-(52,12),2
257 GET@( 0, 0)-(31,15),LW%:GET@(32,0)-(63,15),RW%:CLS 3:RETURN
258 '■■■■■■■■■■ ｷｬﾗｸﾀ DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉NODEVILSLIVEDON（No devils lived on.）（東京都・HOGSS.）☆うわあ～高度なテクニックね。すごいすごい!! 意味はどうであれ、このテクニックに乾ぱ～い　3カラグラム☆
〈ゆみちゃんトマト〉いいきつねねつきいい（いいキツネ寝つきイイ）（兵庫県・りんちゃん）☆これかわゆ～い!!　こういうの大好き。きっと、きつねさんはまるまってねるんだろーなあ。2カラグラム☆

```
259 'ストッパーブロックup
260 DATA 0020,000F,0000,0000,FF3F,FCFF,AA2A,A8AA,0050,0000,FFFF,F5FF,55F5,5055
261 DATA 0000,0000,FFFF,FAFF,0050,0000,0000,0000,FFFF,F5FF,00A0,0000,0300,00C0
262 DATA FFFF,FAFF,0350,00C0,0F00,00F0,FFFF,F5FF,0FA0,00F0,3F00,00FC,FFFF,FAFF
263 DATA 3F50,00FC,FF00,00FF,FFFF,F5FF,FFA0,00FF,0F00,00F0,FFFF,FAFF,0F50,00F0
264 DATA 0F00,00F0,FFFF,F5FF,0F50,00F0,0F00,00f0,FFFF,FAFF,0FA0,00F0,0000,0000
265 DATA FFFF,F5FF,0050,0000,0000,0000,FFFF,FAFF,00A0,0000,0000,0000,AAEA,AAAA
266 DATA 0040,0000,0000,0000,5555,5455,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
267 'ストッパーブロックdown
268 DATA 0020,000F,0000,0000,FF3F,FCFF,AA2A,A8AA,0050,0000,FFFF,F5FF,55F5,5055
269 DATA 0000,0000,FFFF,FAFF,0050,0000,0000,0000,FFFF,F5FF,00A0,0000,0F00,00F0
270 DATA FFFF,FAFF,0F50,00F0,0F00,00F0,FFFF,F5FF,0FA0,00F0,0F00,00F0,FFFF,FAFF
271 DATA 0F50,00F0,FF00,00FF,FFFF,F5FF,FFA0,00FF,3F00,00FC,FFFF,FAFF,3F50,00FC
272 DATA 0F00,00F0,FFFF,F5FF,0F50,00F0,0300,00C0,FFFF,FAFF,03A0,00C0,0000,0000
273 DATA FFFF,F5FF,0050,0000,0000,0000,FFFF,FAFF,00A0,0000,0000,0000,AAEA,AAAA
274 DATA 0040,0000,0000,0000,5555,5455,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
275 'ノーマルブロック
276 DATA 0020,000F,FF3F,FCFF,AA3E,A8AA,FF3F,FCFF,FFFF,FAFF,55FD,5055,FFFF,F5FF
277 DATA 55FD,5555,00F8,0000,FFFF,FAFF,AAFA,AAAA,0050,0000,FFFF,F5FF,55F5,5555
278 DATA 00A0,0000,FFFF,FAFF,AAFA,AAAA,0050,0000,FFFF,F5FF,55F5,5555,00A0,0000
279 DATA FFFF,FAFF,AAFA,AAAA,0050,0000,FFFF,F5FF,55F5,5555,00A0,0000,FFFF,FAFF
280 DATA AAFA,AAAA,0050,0000,FFFF,F5FF,55F5,5555,00A0,0000,FFFF,FAFF,AAFA,AAAA
281 DATA 0050,0000,FFFF,F5FF,55F5,5555,00A0,0000,FFFF,FAFF,AAFA,AAAA,0050,0000
282 DATA 55F5,5555,55D5,5555,0080,0000,AAEA,AAAA,0000,0000,0000,0000,0000,0000
283 'ハードブロック
284 DATA 0020,000F,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FFFF,F0FF,FFFF,F0FF,FFFF,F0FF
285 DATA AAFA,A0AA,AAFA,A0AA,AAFA,A0AA,15F7,1057,15F7,1057,15F7,1057,2AF8,20A8
286 DATA 2AF8,20A8,2AF8,20A8,55F5,5055,55F5,5055,55F5,5055,AAFA,A0AA,AAFA,A0AA
287 DATA AAFA,A0AA,55F5,5055,55F5,5055,55F5,5055,AAFA,A0AA,AAFA,A0AA,AAFA,A0AA
288 DATA 55F5,5055,55F5,5055,55F5,5055,AAFA,A0AA,AAFA,A0AA,AAFA,A0AA,15F7,1057
289 DATA 15F7,1057,15F7,1057,2AF8,20A8,2AF8,20A8,2AF8,20A8,55F5,5055,55F5,5055
290 DATA 55F5,5055,00C0,0C00,00C0,0C00,00C0,0C00,0000,0000,0000,0000,0000,0000
291 'マグネット ブロック
292 DATA 0020,000F,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FF3F,FCFF,FFFF,F0FF,FFFF,F0FF,FFFF,F0FF
293 DATA AAFA,A0AA,AAFA,A0AA,AAFA,A0AA,00F4,1000,00F4,1000,00F4,1000,00F8,E000
294 DATA FFF8,E0FF,FFF8,E0FF,55F5,5055,55F5,5055,55F5,5055,AAFA,A0AA,AAFA,A0AA
295 DATA AAFA,A0AA,00F4,1000,00F4,1000,00F4,1000,00F8,E000,FFF8,E0FF,FFF8,E0FF
296 DATA 55F5,5055,55F5,5055,55F5,5055,AAFA,A0AA,AAFA,A0AA,AAFA,A0AA,00F4,1000
297 DATA 00F4,1000,00F4,1000,00F8,E000,FFF8,E0FF,FFF8,E0FF,55F5,5055,55F5,5055
298 DATA 55F5,5055,00C0,0C00,00C0,0C00,00C0,0C00,0000,0000,0000,0000,0000,0000
299 'ブラスターボール
300 DATA 0020,000f,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0100,00F8,0000,0000,0000,0000
301 DATA 3F00,C0FF,0000,0000,0000,0000,FF01,F0FF,7800,0000,7800,0000,FF07,F8FF
302 DATA E001,0000,E001,0000,FF0F,FEFF,0000,0000,0000,0000,FF1F,F5FF,0000,0000
303 DATA 0000,0000,FF1F,FDFF,0000,0000,0000,0000,FF1F,FAFF,0000,0000,0000,0000
304 DATA FF1F,F5FF,0000,0000,0000,0000,FF0F,AAFF,0000,0000,0000,0000,FF02,54FF
305 DATA 0000,0000,0000,0000,5501,A85A,0000,0000,0000,0000,2A00,C0AA,0000,0000
306 DATA 0000,0000,0300,0054,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
307 '■■■■■■■■■■■ ガメン データ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
308 DATA 1,11,6,"..`..`..","-######$","-';##;K$","sU#-(#',",".U#-(#'.","-U#U(K'$
","-'O##ZK$","-##U(#$$","-##U(#$$","-U#U(#B$","-'F##DK$","-######$",".4...pj."
309 DATA 10,1,9,"33...`..","-####'#$","-####8-$","-9U#($$$","-##UV$#$","...(-VUB
","-##V#VU$","-#(-#VU$","-#V#&VX$","-(-#AVU$","-V#&#VU$","s##A#VU,","...pp.4j"
310 DATA 10,5,9,"33.333..","/######$","-%##%%#$","-######$","-##%V.2$","1YYUU#($
",-##UU-($","-##XU##V","-#U#U#&V","-(#$&&#V","-U####($","2#####($","..4.44j."
311 DATA 5,1,8,"3`...`..","/7##%#($","-#$#U##$","-###UU#$","s###U#(,","-L..X##."
,"-###UX($","-V..U-($","-####$($","s#####(,",".UUUU#$.","-&&&###$",".4444.j."
312 DATA 3,5,5,"........","2ZZ####$","2##U###$","2#$#'##$","x#-.BB.,","-#-$$$#V"
,"-$1$$$#V","-$#'$##V","-$#B$$EV","-B#$$$'V","-$#$$$#V","s##$$##^",".j.jjjj."
313 DATA 6,11,6,"..3..```","-######8","-#####7$","-YKP-##$","-U#(M(2$","-U%2#F($
","21-(-(.L","2#&2#2#$","2##(#$2.","-1..U#($","-###U#($","-###U#($",".4..4..."
314 DATA 13,11,4,".`.`.3..","-######$","-7-7U7-$","-('$$'$$","--KKUUK$","-'(('$(
$","-KU--UU$","-$(''$($","--KUUK-$","-$($''($","--A----$","-$$$$$$$","..j....."
315 DATA 12,9,5,"..3.....","-###(#($","s###-.-,",".######.","s#AU###,","2(#(##($
","-#7P'##$","-##UK##$","-$.$###$","2#$#&#$.","-#((A#A$","-####$#$","...jjjj."
316 DATA 3,1,4,"...`....","-######$",".L((<'U-L","-U(#$#UL","-U$K&#PL","-U$#'K-L"
,"-#$.##-L","2X##(##$","2('V'#($","2.$$$#($","2#$Y'E($",".######$","..j.jj.."
317 DATA 8,1,1,"........","100##'OL","100'''OL","100-#1OL","1OL##$OL","1O-###1L"
,"1L#U#U$L","1O-K#K1L","1OL''$OL","100-#1OL","100L$OOL","1000EOOL","....j..."
318 DATA 4,9,5,"..`.`.`.","-##-#%#$","-U#'$U($","2%U-#7#$","s##-(.-,","-..UU##L"
,".(($#$$$","s##-##-,","1-##&##L","-U###.-$","-$.0###$","-####'#$","4.....4."
319 DATA 7,10,8,"3.3.e.``","-ZU###$$,","s--##'8,","-Z7(#%($","-KU#K$-8","/('U<-#
$","-UUY#$($","0($-Z-#L","-UU(.ZZ$","-KU$#(($","-ZUKK(&$","-UU$#$U$","4......j"
320 DATA 9,1,4,"......`","-V#####$","s$'V...$",".(#-ZUZ$","-.L##(#T","-V$''%#$"
,"-ZL..2K$","-#Z#($K.","0$#V-$$$","-#-2KV(^","s#$##$($","-A###$F$","4j....j."
321 DATA 7,1,10,".33.....","-####ZZV","-W7---#.","sU#--#$V","2U#--#Z.","-.1-0#(^
","2U#--A#V","-##--&#V","-#(--#AV","-#F--#&V","-&(--##V","-A(#-##V",".pj.4pp."
322 DATA 10,1,11,"3`.e`..`","-######8","-7U#<2($","-W#/###V,","s###V#K,",".YK$##
#V","-######$","-#U##&7$","-&'###U$","2-#UAKX$","-#U##E#$","s-K####,",".4..p.4j"
```

●BLOCK'N

BLOCK'Nリスト MSX(32K)/MSX2

```
10 '===== Beginning-Set =====
20 '
30 CLEAR100,&HCFFF:SCREEN1,2,0:COLOR 15,
0,0:WIDTH 31:KEYOFF:CLS:DEFINT A-Z:PLAY"
T255","T255","T255":DIM CH$(10),MP(15,12
):ME=0
40 SD=15: GOSUB 1890
50 D1$=CHR$(31)+CHR$(29):D2$=CHR$(31)+CH
R$(29)+CHR$(29):U$=CHR$(30)
60 RESTORE 100:FORI=0TO5:READI1$,I2$:CH$
(I)=I1$+D2$+I2$+U$:NEXT
70 AA$(1)="ねは"+D2$+"のひ"+U$
80 AA$(2)="とに"+D2$+"なぬ"+U$
90 AA$(3)="くこ"+D2$+"けさ"+U$
100 DATA"  ","  ",えか,おき,○を,●あ,いえ,うお,♠♣,♥
♦,やよ,ゆつ
110 PRINT"SPEED ? (0カラ9)";:SP=VAL(INPUT$
(1)):PRINT:PRINT"STICK? (0,1,2)";:SS=VAL
(INPUT$(1)):IF SS<0 OR SS>2 THEN SS=0
120 GOSUB 1580
130 '
140 '===== MAIN ROUTINE =====
150 '
160 ME=ME+1:IF ME=SD+1 THEN 1190
170 CLS:GOSUB 380:GOSUB 1330:XX=0:YY=0:G
OSUB 900
180 IF PLAY(0) THEN 180
190 IF STRIG(SS) THENGOSUB690
200 IF BL=0 THEN 1060
210 II$=INKEY$:IF II$="G" OR II$="g" THE
N 1110
```

■変数リスト

AA$(n)、CH$(n)……キャラクタ
MP(n)……画面配置
ME……面数
SD……最大面数
XX、YY……移動方向
ST……キー入力
AX、AY……ブラスターボール
SP……速度
M1、M2……行き先判定
BX、BY……ブロックの座標
LE……ブラスターボールの残りの数

リスト次ページに続く

■プログラムの説明

10〜120　初期設定

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉かみのけはははげるげはははけのみか（「髪の毛はハゲる」「ゲハハ！　毛のみか？」）（京都府・児玉忠士）☆髪がうすくなるのはいやですネ。最近、私の友達にも頭を気にしているやつがいるんですよね。だから、3カラグラム（MoMo）☆

〈ゆみちゃんトマト〉けいざいけいさんこそぱそこんさいけいざいけ（経済計算こそパソコンさ、行け！　いざ行け！）(山口県・えむけい）☆う〜ん、本当。今の時代どこへ行ってもコンピュータを使っていますね。よって、3カラグラム。（MoMo）☆

130〜340　メインルーチン
350〜650　画面表示
660〜790　ジャンプルーチン
800〜860　ブロック表示
870〜920　ブラスターボール表示
930〜1020　落下ルーチン
1030〜1070　面クリア
1080〜1110　ギブアップ
1120〜1150　ゲームオーバー
1160〜1260　最終面クリア
1270〜1460　ミュージック
1470〜1540　サウンド
1550〜1850　タイトル表示
1860〜2410　キャラクタデータ
2420〜2860　画面データ

●MSX版の1面はかんたんそうだけど結構トリッキー。解けなくて悩めるキミはこのページの写真を順に見ていくと答がわかります。

```
220 ST=STICK(SS):XX=(ST=7)-(ST=3):YY=(ST
=1)-(ST=5):IF XX+YY=0 AND(MP(AX,AY+1) OR
 MP(AX,AY)=5)THEN 190
230 IF ST=1 AND MP(AX,AY)<>5 THEN 190
240 M1=MP(AX+XX,AY+YY)
250 IF M1=1 OR M1=6 OR M1=7 THEN GOTO 19
0
260 GOSUB 1530:FOR I=1 TO SP*10:NEXT
270 IFM1=0 OR M1=5 THEN GOSUB900:GOSUB 9
60:GOTO 190
280 IF ABS(YY)=1 THEN 190
290 IF M1=8 AND (MP(14,AY)=0 OR MP(14,AY
)=5) THEN LOCATE1,(AY-1)*2+1:PRINTCH$(MP
(1,AY));:AX=14:XX=0:YY=0:GOSUB 900:GOSUB
960:GOTO 190
300 IF M1=9 AND (MP(1,AY)=0 OR MP(1,AY)=
5) THEN LOCATE27,(AY-1)*2+1:PRINTCH$(MP(
14,AY));:AX=1:XX=0:YY=0:GOSUB 900:GOSUB9
60:GOTO 190
310 IF M1=8 OR M1=9 THEN 190
320 M2=MP(AX+XX+XX,AY+YY+YY)
330 IF M2<>0 THEN 190
340 BX=AX+XX:BY=AY:GOSUB830:GOSUB 900:GO
SUB 960:GOTO 190
350 '
360 '===== MAP SET =====
370 '
380 LOCATE9,10:PRINT"ROUND ";ME:FORI=0TO
2000:NEXT:CLS:ON INSTR("123456789ABCDEF"
,HEX$(ME))GOTO 390,400,410,420,430,440,4
50,460,470,480,490,500,510,520,530
390 RESTORE 2430:GOTO 540
400 RESTORE 2460:GOTO 540
410 RESTORE 2490:GOTO 540
420 RESTORE 2520:GOTO 540
430 RESTORE 2550:GOTO 540
440 RESTORE 2580:GOTO 540
450 RESTORE 2610:GOTO 540
460 RESTORE 2640:GOTO 540
470 RESTORE 2670:GOTO 540
480 RESTORE 2700:GOTO 540
490 RESTORE 2730:GOTO 540
500 RESTORE 2760:GOTO 540
510 RESTORE 2790:GOTO 540
520 RESTORE 2820:GOTO 540
530 RESTORE 2850:GOTO 540
540 READ AX,AY,BL:LOCATE4,11:PRINT"LET'S
 INSERT BLOCKS!"
550 FORY=0TO12:READ MA$:FORX=0TO15STEP2:
MA=ASC(MID$(MA$,(X/2)+1,1))-35:MP(X,Y)=M
A¥10:MP(X+1,Y)=MA MOD10:NEXT:NEXT
560 GOSUB 1540:CLS
570 PRINT"き";:FORX=1TO14:IF MP(X,0)=1 TH
ENPRINT"おき";ELSEPRINT"しせ";
580 NEXT:PRINT"お ";
590 FOR Y=1 TO 11:FOR X=0 TO 15
600 IF X=0 AND MP(X,Y)=1 THENPRINT"か"+D1
$+"き"+U$;:GOTO 620 ELSE IFX=0 ANDMP(X,Y)
=8 THENPRINT"つ"+D1$+"て"+U$;:GOTO 620 ELS
E IFX=15 ANDMP(X,Y)=1 THENPRINT"え "+D2$+
"お ";:GOTO 620 ELSE IFX=15 ANDMP(X,Y)=9
THEN PRINT"た "+D2$+"ち ";:GOTO620
610 PRINT CH$(MP(X,Y));
620 NEXT X:NEXT Y
630 PRINT"か";:FORX=1TO14:IF MP(X,12)=1 T
HENPRINT"えか";ELSEPRINT"あう";
640 NEXT:PRINT"え";
650 RETURN
660 '
670 '===== JUMP =====
680 '
690 IF MP(AX,AY)=5 THEN RETURN
700 J=0
710 IF J>=3 THEN GOSUB 960:RETURN
720 IF MP(AX,AY-1)<>0 THEN 750
730 FOR I=1 TO SP*10:NEXT:XX=0:YY=-1:GOS
UB 900:J=J+1:GOTO 710
740 '
750 IF MP(AX,AY-1)=5 THEN XX=0:YY=-1:GOS
UB 900:RETURN
760 M1=MP(AX,AY-1):IF M1=1 OR M1=6 THEN
790
770 M2=MP(AX,AY-2):XX=0:YY=-1:BX=AX:BY=A
Y-1
780 IF (M1=2 AND (M2=6 OR M2=0)) OR (M1=
3 AND M2=0) OR (M1=4 AND M2=0) THEN GOSU
B 830:GOSUB 900:GOSUB 1510
790 GOSUB 960:RETURN
800 '
810 '===== PRINT BLOCK =====
820 '
830 IF MP(BX+XX,BY+YY)=6 AND MP(BX,BY)=2
 THEN MP(BX+XX,BY+YY)=1:MP(BX,BY)=0:LOCA
TE(BX+XX-1)*2+1,0:PRINT"●あ";:BL=BL-1:RET
URN
840 IF MP(BX+XX,BY+YY)=7 AND MP(BX,BY)=3
 THEN MP(BX+XX,BY+YY)=1:MP(BX,BY)=0:LOCA
TE(BX+XX-1)*2+1,23:PRINT"いえ";:BL=BL-1:RE
TURN
850 MP(BX+XX,BY+YY)=MP(BX,BY):MP(BX,BY)=
0:LOCATE(BX+XX-1)*2+1,(BY+YY-1)*2+1:PRIN
TCH$(MP(BX+XX,BY+YY));
860 RETURN
870 '
880 '===== PRINT BLASTER BALL =====
890 '
900 LOCATE (AX-1)*2+1,(AY-1)*2+1:PRINT C
H$(MP(AX,AY));
910 AX=AX+XX:AY=AY+YY:LOCATE (AX-1)*2+1,
(AY-1)*2+1:PRINT AA$(LE);
920 RETURN
930 '
940 '===== FALL =====
950 '
960 F=0
970 IF MP(AX,AY)=5 THEN RETURN
980 M1=MP(AX,AY+1):IF M1=0 THEN FOR I=1
TO SP*10:NEXT:F=F+1:XX=0:YY=1:GOSUB 900:
GOTO 970
990 IF M1=1 OR M1=5 OR M1=7 OR F<2 THEN
IF F<>0 THEN GOSUB 1520:RETURN ELSE RETU
RN
1000 M2=MP(AX,AY+2):IF M2<>7 AND M2<>0 T
HEN GOSUB 1520:RETURN
1010 IF M2=7 AND M1<>3 THENGOSUB 1520:RE
TURN
1020 XX=0:YY=1:BX=AX:BY=AY+1:GOSUB 830:G
OSUB900:GOSUB1510:RETURN
1030 '
1040 '===== ROUND CLEAR =====
1050 '
1060 LOCATE 7,11:PRINT"CONGRATULATIONS !
";:LE=3
1070 GOSUB1360:FORI=0TO5000:NEXT:GOTO 16
0
1080 '
1090 '===== GIVE UP =====
1100 '
1110 GOSUB1390:LE=LE-1:IF LE=0 THEN GOTO
 1150 ELSECLS:GOSUB380:XX=0:YY=0:GOSUB 9
00:GOTO 190
1120 '
1130 '===== GAME OVER =====
1140 '
1150 LOCATE 5,11:PRINT"G A M E  O V E R
";:ME=0:LE=3:GOSUB1420:FORI=0TO15000:NEX
T:GOTO 120
1160 '
1170 '===== ALL ROUND CLEAR =====
1180 '
1190 CLS
1200 LOCATE5,5:PRINT"CONGRATULATIONS!!"
1210 LOCATE8,7:PRINT"YOU FINISHED"
1220 LOCATE4,9:PRINT"THIS GAME AT LAST!!
"
1230 LOCATE2,12:PRINT"PRESENTED AND ARRE
NGED BY"
1240 LOCATE8,14:PRINT"ACTIVE SOFT"
1250 PLAY"T200","T200","T200":SOUND 7,56
:PLAY"V15O4C4E1G7R1G4G0 FAA1C+7D+5E+8","
V13O4A-4C1E7R1E4E0D4F1A7B5C+8","V10O3C7G
FCE8"
1260 FORI=0TO5000:NEXT:CLS:LOCATE10,12:P
RINT"BE CONTINUED...":FORI=0TO20000:NEXT
:CLS:END
1270 '
1280 '===== MUSIC =====
1290 '
1300 SOUND 7,56
1310 PLAY"T100V13O5L16CO4GR16GR16GR16GO5
DO4GR16GR16GR16G","T102V13O3L16E.R32E.R3
2E32R32E.R32EF.R32F.R32F32R32F.R32F":PLA
Y"T92O5L4CO4L8B.G4","T100L32ER32ER32FR32
FR32F+R32F+8G4"
1320 'RETURN
1330 SOUND 7,56
1340 PLAY"T120V14O5L16DC+C+GF+F+O6DC+C+G
F+F+O7DC+DC+DC+DC+","T120V14O4L8FR32BR32
O5FR32BR32O6F+16L8G+.G+4","T120V13O3L16A
-AA-32A32DD+D32D+32O4A-AA-32A32DD+D32D+3
2A3"
1350 RETURN
1360 SOUND7,56
1370 PLAY"V11O4L16CGFGEDO3CGFGEDO4CBABFE
O3CBABFEV10O4CDFGABO5CDFGABC+4","V11O3L1
6EBABGFO2EBABGFO3EC+BC+CAGO2EC+BC+AV10O5
C+BAGFDCO4BAGFDC4","V13O3L8C.R32CG-.R32G
-D.R32DG-.R32G-C.R32CG-.R32GC."
1380 RETURN
1390 SOUND7,56
1400 PLAY"V13O5D#4L32DCO4A#AA8","V13O4A8
L32GFD#DCO3A#A4GFD#D16","V13O4D#8L32DCO3
A#AA16GFD#D4C"
1410 RETURN
1420 SOUND7,56
1430 PLAY"T120O5L32CO4BA#AG#GF#FED#DC#C"
,"T120O3L32BA#AG#GF#FED#DC#CB-"
1440 FORI=1TO2
1450 PLAY"V12OGO2GO3GO4GO5GO6GO7GO8G","V
12O1L32EO2EO3EO4EO5EO6EO7EO8E","V12O1L32
CO2CO3CO4CO5CO6CO7CO8C":NEXT
```

ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話バス編〉後のりのバスでのこと。運転手が「あの〜おばあちゃん、前からではなくて後ろから乗ってください。」と言ったら、おばあちゃんは後ろ向きにバスに乗ってきた。（神奈川県・今日は朝から夜だった）☆う〜ん、座布団1枚！　なかなか、うけをねらったおばあちゃんですネ。（本当は、たんなるおおぼけだったりして）しかし、都内ではこんなことはまずないだろうね。だって、バスは前のりなんですもの。だから、2カラグラム。（ザリータげっちゃん）☆

```
1460 RETURN
1470 '
1480 '
1490 '===== SOUND =====
1500 '
1510 SOUND 1,14:SOUND 3,14:SOUND 5,4:SOU
ND 7,56:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,1
6:SOUND 11,28:SOUND 12,22:SOUND 13,0:RET
URN
1520 SOUND 6,20:SOUND 7,7:SOUND 8,16:SOU
ND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 11,0:SOUND 12,
2:SOUND 13,0:RETURN
1530 SOUND 6,20:SOUND 7,7:SOUND 8,16:SOU
ND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 11,0:SOUND 11,
99:SOUND 12,0:SOUND 13,0:RETURN
1540 SOUND 0,0:SOUND 1,1:SOUND 2,0:SOUND
 3,2:SOUND 4,0:SOUND 5,3:SOUND 7,56:SOUN
D 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 11,2
55:SOUND 12,255:SOUND 13,0:RETURN
1550 '
1560 '===== TITLE =====
1570 '
1580 CLS:PRINT
1590 PRINT" えかえかえか
1600 PRINT" おきおきおき
1610 PRINT" えか    えか
1620 PRINT" おき    おき               すす
1630 PRINT" えかえかえか                す
1640 PRINT" おきおきおき
1650 PRINT" えか    えかす   すす   すす す  す す
す
1660 PRINT" おき    おきす  す  す す   す  す す
す
1670 PRINT" えか    えかす  す  す す   す す  すす
す
1680 PRINT" おき    おきす  す  す す   すす   す す
す
1690 PRINT" えか  えか  す  す  す す  すす す  す
す
1700 PRINT" おき  おき  すすす すす   すす す  す す
す
1710 PRINT:PRINT"                          in
 MSX
1720 PRINT"   ♠♣
1730 PRINT"   ♥♦
1740 PRINT"   くこ
1750 PRINT"   けさ
1760 PRINT"   いえ
1770 PRINT"   うお
1780 PRINT:PRINT
1790 PRINT"かえかあうえかえかえかえかえかえかえかえかえかえか
え";
1800 AX=2:AY=9:MP(2,5)=1:MP(2,6)=0:MP(2,
7)=0:MP(2,8)=4:MP(2,9)=0:MP(2,10)=3:MP(2
,11)=0:MP(2,12)=7:LE=3
1810 FORI=0TO250:NEXT:GOSUB690:GOSUB690
1820 LOCATE8,17:PRINT"                ";:G
OSUB1300:LOCATE8,17:PRINT"HIT SPACE KEY!
";:I=0
1830 I=I+1:IF STRIG(ST) THEN 1850
1840 IF I>5000 THEN 1820 ELSE 1830
1850 GOSUB690:FORI=0TO500:NEXT:RETURN
1860 '
1870 '===== CHARACTER SET =====
1880 '
1890 DEFUSR=&H7E:DEFUSR1=&HDF00:GOSUB190
0
1900 LOCATE7,10:PRINT"WAIT A MOMENT !":R
ESTORE1970:FORD=&HDF00TO&HDF2F:READA$:A=
VAL("&h"+A$):POKED,A:NEXTD:A=USR1(0)
1910 READA$:A=VAL("&h"+A$):IFA=256THENA=
USR(0):CLS:RETURN
1920 TP=A*8+&H400:FORD=0TO7:READB$:B=VAL
("&h"+B$):VPOKE TP+D,B
1930 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H100
0,B:NEXTD
1940 TP=TP+&H2000:FORD=0TO7:READB$:B=VAL
("&h"+B$):VPOKE TP+D,B
1950 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H100
0,B:NEXTD
1960 GOTO 1910
1970 DATA 21,0,0,11,0,D0,1,0,8,CD,59,0,2
1,0,D0,11,0,8
1980 DATA 1,0,8,CD,5C,0,21,0,D0,11,0,10,
1,0,8,CD,5C,0,21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD,56
,0,C9
1990 DATA 0,3F,7F,1F,3F,3F,3F,3F,3F,F0,F
0,7F,7F,7F,7F,7F,7F
2000 DATA 1,3F,3F,3F,3F,3F,1F,7F,3F,7F,7
F,7F,7F,7F,7F,50,50
2010 DATA 2,FC,FE,F8,FC,FC,FC,FC,FC,F0,F
0,75,75,75,75,75,75
2020 DATA 3,FC,FC,FC,FC,FC,F8,FE,FC,75,7
5,75,75,75,75,50,50
2030 DATA 4,3F,7F,1F,3E,3C,38,30,20,F0,F
0,6F,6F,6F,6F,6F,6F
2040 DATA 5,3C,3C,3C,3C,3C,1F,7F,3F,6F,6
F,6F,6F,6F,6F,A0,A0
2050 DATA 6,FC,FE,F8,7C,3C,1C,C,4,F0,F0,
6A,6A,6A,6A,6A,6A
2060 DATA 7,3C,3C,3C,3C,3C,F8,FE,FC,6A,6
A,6A,6A,6A,6A,A0,A0
2070 DATA 8,3F,7F,1F,3C,3C,3C,3C,3C,F0,F
0,6F,6F,6F,6F,6F,6F
2080 DATA 9,20,30,38,3C,3E,1F,7F,3F,6F,6
F,6F,6F,6F,6F,A0,A0
2090 DATA A,FC,FE,F8,3C,3C,3C,3C,3C,F0,F
0,6A,6A,6A,6A,6A,6A
2100 DATA B,4,C,1C,3C,7C,F8,FE,FC,6A,6A,
6A,6A,6A,6A,A0,A0
2110 DATA C,3F,7F,1F,38,38,3F,3F,38,30,3
0,E3,F3,E3,F3,E3,F3
2120 DATA D,38,3F,3F,38,38,1F,7F,3F,E3,F
3,E3,F3,E3,F3,C0,C0
2130 DATA E,FC,FE,F8,1C,1C,FC,FC,1C,30,3
0,EC,FC,EC,FC,EC,FC
2140 DATA F,1C,FC,FC,1C,1C,F8,FE,FC,EC,F
C,EC,FC,EC,FC,C0,C0
2150 DATA 11,0,7F,7F,0,0,0,0,0,F0,F0,F0,
F0,F0,F0,E0,F0
2160 DATA 13,0,FF,FF,0,0,0,0,0,F0,F0,F0,
F0,F0,F0,E0,F0
2170 DATA 14,3F,7F,1F,3F,3D,3D,33,3F,70,
70,e7,E7,e7,E7,E7,E7
2180 DATA 15,3F,3F,3D,3D,33,1F,7F,3F,E7,
E7,E7,E7,E7,E7,40,40
2190 DATA 16,FC,FE,F8,FC,F4,F4,CC,FC,70,
70,E4,E4,E4,E4,E4,E4
2200 DATA 17,FC,FC,F4,F4,CC,F8,FE,FC,E4,
E4,E4,E4,E4,E4,40,40
2210 DATA 18,3,F,1F,3F,7F,7F,C1,C3,50,50
,70,F0,F0,F0,5F,57
2220 DATA 19,E7,FF,7F,7F,3F,1F,F,3,57,54
,50,40,40,40,40,40
2230 DATA 1A,C0,F0,F8,FC,FE,FE,FC,F8,50,
50,50,50,50,50,54,54
2240 DATA 1B,E0,80,FE,FE,FC,F8,F0,C0,54,
54,40,40,40,40,40,40
2250 DATA 1C,0,0,0,0,0,7F,7F,0,F0,F0,F0,
F0,F0,F0,E0,F0
2260 DATA 1D,7E,AB,D5,AA,D5,AA,D5,6A,F0,
E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0
2270 DATA 1E,0,0,0,0,0,FF,FF,0,F0,E0,F0,
F0,F0,F0,F0,F0
2280 DATA 60,3F,7F,1F,7,3,3,3,3,70,70,F7
,E0,F0,E0,F0,E0
2290 DATA 61,3,3,3,3,7,1F,7F,3F,F0,E0,F0
,E0,F0,E7,40,40
2300 DATA 62,FC,FE,F8,E0,C0,C0,C0,C0,70,
70,F4,E0,F0,E0,F0,E0
2310 DATA 63,C0,C0,C0,C0,E0,F8,FE,FC,F0,
E0,F0,E0,F0,E4,40,40
2320 DATA 64,3,F,1F,3F,7F,7F,C1,C3,20,20
,30,F0,F0,F0,2F,23
2330 DATA 65,E7,FF,7F,7F,3F,1F,F,3,23,2C
,20,C0,C0,C0,C0,C0
2340 DATA 66,C0,F0,F8,FC,FE,FE,FC,F8,20,
20,20,20,20,20,2C,2C
2350 DATA 67,E0,80,FE,FE,FC,F8,F0,C0,2C,
2C,C0,C0,C0,C0,C0,C0
2360 DATA 68,3,F,1F,3F,7F,7F,C1,C3,80,80
,90,F0,F0,F0,8F,89
2370 DATA 69,E7,FF,7F,7F,3F,1F,F,3,89,86
,80,60,60,60,60,60
2380 DATA 6A,C0,F0,F8,FC,FE,FE,FC,F8,80,
80,80,80,80,80,86,86
2390 DATA 6B,E0,80,FE,FE,FC,F8,F0,C0,86,
86,60,60,60,60,60,60
2400 DATA 100
2410 DATA 100
2420 '===== MAP DATA =====
2430 '---- NO.1----
2440 DATA 9,11,6,.33..3..,-%%#U##$,--#U(
/-$,--#UP##$,-2$-$2U$,-Z$-#(U$,-UUXZ.#$,
-UUU#-#.,-U#U#$$$,-U#U##A$,-###U$$$,-#A#
U-#.,..j4..j.
2450 '
2460 '---- NO.2 ----
2470 DATA 10,1,9,33...`..,-####'#$,-####
8-$,-9U#($$$,-##UV$#$,...(-VUB,-##V#VU$,
-#(-#VX$,-#V#&VU$,-(-#AVU$,-V#&#VU$,"s##
A#VU,",...pp.4q
2480 '
2490 '---- NO.3 ----
2500 DATA 10,5,9,33.333..,/######$,-%##%
%#$,-######$,-##%V.2$,1YYUU#($,-##UU-($,
-##XU##V,-#U#U#&V,-(#$&&#V,-U####($,2###
##($,..4.44j.
2510 '
2520 '---- NO.4 ----
2530 DATA 5,1,8,3`...`..,/7##%#($,-#$#U#
#$,-###UU#$,"s###U#(,",-L..X##.,-###UX($
,-V..U-($,-####$($,"s#####(,",.UUUU#$.,-
&&&###$,.4444.j.
2540 '
2550 '---- NO.5 ----
2560 DATA 3,5,5,........,2ZZ####$,2##U##
#$,2#$#'##$,"x#-.BB.,",-#-$$$#V,-$1$$$#V
,-$#'$##V,-$#B$$EV,-B#$$$'V,-$#$$$#V,s##
$$##^,.j.jjjj.
```

●BLOCK'N

リスト次ページに続く

ポシェット裏面場

〈アンケート〉No.11のアンケート発表だぜ!! いくよ! まず、君たちの持っている機種ベスト3だ。1位は他を大きくひきはなした「MSX」。2位が「PBシリーズ」。そして、3位が「FMシリーズ」だ。結局、今回も順位がかわらなかった。フニフニ。ついで、ポシェットで1番おもしろかったプログラムと記事のベスト3を発表するぞ! まず、プログラムだが、1位が「SPACE FIGHTER3」、2位が「帰ってきたうそこばん」、3位が2本あって、「CUEBLAIN」と(つづく)

```
2570 '
2580 '---- NO.6 ----
2590 DATA 6,11,6,..3..```,-######8,-####
#7$,-YKP-##$,-U#(M(2$,-U%2#F($,21-(-(.L,
2#&2#2#$,2##(#$2.,-1..U#($,-###U#($,-###
U#($,.4..4...
2600 '
2610 '---- NO.7 ----
2620 DATA 13,11,4,.`.`.3..,-######$,-7-7
U7-$,-('$$'$$,--KKUUK$,-'(('$($,-KU--UU$
,-$(''$($,--KUUK-$,-$($''($,--A----$,-$$
$$$#$,..j.....
2630 '
2640 '---- NO.8 ----
2650 DATA 12,9,5,..3.....,-###(#($,"s###
-.-,",.######.,"s#AU###,",2(#(##($,-#7P'
##$,-##UK##$,-$.$###$,2#$#&#$.,-#((A#A$,
-####$#$,...jjjj.
2660 '
2670 '---- NO.9 ----
2680 DATA 3,1,4,...`....,-######$,.L(<'U
-L,-U(#$#UL,-U$K&#PL,-U$#'K-L,-#$.##-L,2
X##(##$,2('V'#($,2.$$$#($,2#$Y'E($,.####
##$,..j.jj..
2690 '
2700 '---- NO.10 ---
2710 DATA 8,1,1,........,100##'OL,100''
OL,100-#10L,10L##$OL,10-###1L,1L#U#U$L,1
O-K#K1L,10L''$OL,100-#10L,100L$OOL,1000E
OOL,....j...
```

```
2720 '
2730 '---- NO.11 ---
2740 DATA 4,9,5,..`.`.`.,-##-#%#$,-U#'$U
($,2%U-#7#$,"s##-(.-,",-..UU##L,.(($#$$$
,"s##-##-,",1-##&##L,-U###.-$,-$.0###$,-
####'#$,4.....4.
2750 '
2760 '---- NO,12 ---
2770 DATA 7,10,8,3.3.e.``,-ZU###$$,"s--#
#'8,",-Z7(#%($,-KU#K$-8,/('U<-#$,-UUY#$(
$,0($-Z-#L,-UU(.ZZ$,-KU$#(($,-ZUKK(&$,-U
U$#$U$,4......j
2780 '
2790 '---- NO.13 ---
2800 DATA 9,1,4,.......`,-V#####$,s$'V..
.$,.(#-ZUZ$,-.L##(#T,-V$''%#$,-ZL..2K$,-
#Z#($K.,0$#V-$$$,-#-2KV(^,s#$##$($,-A###
$F$,4j....j.
2810 '
2820 '---- NO.14 ---
2830 DATA 7,1,10,.33.....,-####ZZV,-W7--
-#.,sU#--#$V,2U#--#Z.,-.1-0#(^,2U#--A#V,
-##--&#V,-#(--#AV,-#F--#&V,-&(--##V,-A(#
-##V,.pj:4pp1
2840 '
2850 '---- NO.15 ---
2860 DATA 10,1,11,3`.e`..`,-######8,-7U#
<2($,-W#/###V,"s###V#K,",.YK$###V,-#####
#$,-#U##&7$,-&'###U$,2-#UAKX$,-#U##E#$,"
s-K####,",.4..p.4j
```

■変数リスト

MAP(n)……画面データ
ME……面数
LA$……面最大数
XX、YY……移動増分
AX、AY……ボールの座標
SP……待ち時間用
LE……残り数
M1、M2……行き先判定

■プログラムの説明

10～100 初期設定
110～310 メインルーチン
320～510 画面表示
520～630 メッセージ表示
640～790 ジャンプ
800～900 ブロック表示
910～980 ボール表示
990～1070 落下
1080～1110 面クリア
1120～1140 ギブアップ
1150～1220 ゲームオーバー
1230～1340 全面クリア
1350～1460 音楽
1470～1500 効果音
1510～1650 タイトル
1660～2000 PCG設定
2010～2310 画面データ

■チェックポイント

このプログラムを実行した後、別のプログラムで遊ぶとき、念のためにPOKE $5C72、$FFを実行してください(プログラムのENDのまえに同じルーチンが一応あります)。

BLOCK'Nリスト MZ-1500 MZ-5Z001

```
10 '●●●●● ショキセッテイ ●●●●●
20 POKE $5C72,0
30 INPUT"SPEED(1-9)?";SP:IF SP=0 THEN POKE $5C72,$FF
40 INIT"CRT:I":PAL:DIM MAP(15,12):ME=0:LE=3:LAS=15:GOSUB1670:RESTORE:MUSICINIT
50 GOSUB"TITLE":AX=2:AY=9:MAP(2,5)=1:MAP(2,6)=0:MAP(2,7)=0:MAP(2,8)=4:MAP(2,9)=0
:MAP(2,10)=3:MAP(2,11)=0:MAP(2,12)=7
60 WAIT 2000:GOSUB"JUMP":WAIT 500:GOSUB"JUMP":WAIT500
70 CURSOR8,17:PRINT"                    ";:GOSUB1360:CURSOR8,17:PRINT[6]"HIT SPACE KEY
!":I=0
80 I=I+1:GETK$:IF K$=" " THEN 100
90 IF I>5000 THEN 70 ELSE 80
100 GOSUB"JUMP":CLS3
110 '●●●●● メイン ●●●●●
120 ME=ME+1:IF ME=LAS+1 THEN "ACLR"
130 CLS:GOSUB"R.L":GOSUB"SIDE":GOSUB"PRT MAP":XX=0:YY=0:GOSUB"PRT BA":GOSUB1380
140 IF BL=0 THEN "CLR"
150 WAIT SP*10:GET K$:IF K$="" AND MAP(AX,AY+1)=0 THEN GOSUB "FALL"
160 IF K$="" THEN 150
170 IF K$="G" THEN "GIV"
180 IF K$=" " THEN GOSUB "JUMP"
190 XX=(K$="←")-(K$="→"):YY=(K$="↑")-(K$="↓")
200 IF K$="↑" AND MAP(AX,AY)<>5 THEN 140
210 M1=MAP(AX+XX,AY+YY)
220 IF M1=1 OR M1=6 OR M1=7 THEN 140
230 IF M1=0 OR M1=5 THEN GOSUB"PRT BA":GOSUB"FALL":GOTO140
240 IF ABS(YY)=1 THEN 140
250 IF M1=8 THEN GOSUB 300 :GOTO140
260 IF M1=9 THEN GOSUB 310 :GOTO 140
270 M2=MAP(AX+XX+XX,AY+YY+YY)
280 IF M1<>0 AND M2<>0 THEN 140
290 BX=AX+XX:BY=AY:GOSUB"PRT BL":GOSUB"PRT BA":GOSUB"FALL":GOTO 140
300 IF MAP(14,AY)<>0 AND MAP(14,AY)<>5 THEN RETURN ELSE CX=1:CY=(AY-1)*2+1:GOSUB
460:AX=14:XX=0:YY=0:GOSUB"PRT BA":GOSUB"FALL":RETURN
310 IF MAP(1,AY)<>0 AND MAP(1,AY)<>5 THEN RETURN ELSE CX=27:CY=(AY-1)*2+1:GOSUB4
60:AX=1:XX=0:YY=0:GOSUB"PRT BA":GOSUB"FALL":RETURN
320 '●●●●● PRINT MAP ●●●●●
330 LABEL"PRT MAP"
340 ON ME GOSUB 2020,2040,2060,2080,2100,2120,2140,2160,2180,2200,2220,2240,2260
,2280,2300
350 FOR Y= 0 TO 12:FOR X=0 TO 15 STEP2
360 M=ASC(MID$(M$,(X/2)+Y*8+1,1))-35:MAP(X,Y)=M¥10:MAP(X+1,Y)=M MOD10:NEXT:NEXT
370 FOR X=1 TO 15:IF MAP(X,0)=1 THEN FPRINT[(X-1)*2+1,0]25,26 ELSE FPRINT[(X-1)*
2+1,0]13,14
380 IF MAP(X,12)=1 THEN FPRINT[(X-1)*2+1,23]9,10 ELSE FPRINT[(X-1)*2+1,23]29,30
390 NEXT:FPRINT[0,0]26[0,23]10
400 FOR Y=1 TO 11:IF MAP(0,Y)=1 THEN FPRINT[0,(Y-1)*2+1]10[0,(Y-1)*2+2]26 ELSE F
PRINT[0,(Y-1)*2+1]16[0,(Y-1)*2+2]32
410 IF MAP(15,Y)=1 THEN CX=29:CY=(Y-1)*2+1:GOSUB470 ELSE FPRINT[29,(Y-1)*2+1]15,
10[29,(Y-1)*2+2]31,26
420 NEXT
430 FOR Y=1 TO 11:FOR X=1 TO 14
440 CX=(X-1)*2+1:CY=(Y-1)*2+1:ON MAP(X,Y)+1 GOSUB 460,470,480,490,500,510
450 NEXT:NEXT:RETURN
460 FPRINT[CX,CY]0,0[CX,CY+1]0,0:RETURN
470 FPRINT[CX,CY]9,10[CX,CY+1]25,26:RETURN
480 FPRINT[CX,CY]3,4[CX,CY+1]19,20:RETURN
490 FPRINT[CX,CY]5,6[CX,CY+1]21,22:RETURN
500 FPRINT[CX,CY]7,8[CX,CY+1]23,24:RETURN
510 FPRINT[CX,CY]11,12[CX,CY+1]27,28:RETURN
520 '●●●●● PRINT SIDE ●●●●●
530 LABEL"SIDE"
540 FOR I=0 TO 23:FPRINT[31,I]33[39,I]33:NEXT
550 J=0:GOSUB610:J=4:GOSUB610:J=5:GOSUB610:J=6:GOSUB610:J=23:GOSUB610:J=16:GOSUB
610:J=17:GOSUB610
560 CURSOR32,2:PRINT[5,0]"BLOCK'N"
```

ポシェット裏面場

〈アンケート②〉「CROSSER-I」でベスト3はMSXにさらわれてしまいました。そんな中で今回MZ(BLACK ONION)がベスト5に入ったということにはおどろきました。さて、記事のベスト3だが、1位が「ログラムオシェット」で、なんと「SPACE FIGHTER3」を抜いているんだな。少女ゆきは、「努力の結果よ!」と言っておられます。まあ、少女ゆきの努力はみとめましょう。さて、2位は「謎の連載」、そして、3位が「ポシェット裏面場」でした。おしまい。

```
570 CURSOR33,8:PRINT"ROUND"
580 CURSOR33,12:PRINT"LEFT"
590 CURSOR33,19:PRINT[5,0]"FROM↓↓←←←←REDUA"
600 RETURN
610 FOR I=32 TO 38:FPRINT[I,J]33:NEXT:RETURN
620 LABEL "R.L"
630 CURSOR 36,10:PRINT[6]USING"##";ME:CURSOR 36,14:PRINT[6]LE;:RETURN
640 '●●●●● JUMP ●●●●●
650 LABEL"JUMP"
660 IF MAP(AX,AY)=5 THEN RETURN
670 J=0
680 IF J>=3 THEN GOSUB "FALL":RETURN
690 IF MAP(AX,AY-1)<>0 THEN 710
700 WAIT SP*10:XX=0:YY=-1:GOSUB"PRT BA":J=J+1:GOTO 680
710 IF MAP(AX,AY-1)=5 THEN XX=0:YY=-1:GOSUB"PRT BA":RETURN
720 M1=MAP(AX,AY-1):IF M1=1 OR M1=6 THEN GOSUB"FALL":RETURN
730 M2=MAP(AX,AY-2):XX=0:YY=-1:BX=AX:BY=AY-1
740 IF M1=2 AND M2=6 THEN 790
750 IF M1=2 AND M2=0 THEN 790
760 IF M1=3 AND M2=0 THEN 790
770 IF M1=4 AND M2=0 THEN 790
780 RETURN
790 GOSUB 1490:GOSUB "PRT BL":GOSUB"PRT BA":GOSUB"FALL":RETURN
800 '●●●●● PRINT BLOCK ●●●●●
810 LABEL"PRT BL"
820 IF MAP(BX+XX,BY+YY)=6 AND MAP(BX,BY)=2 THEN MAP(BX+XX,BY+YY)=1:MAP(BX,BY)=0:
GOSUB 1480:FPRINT[(BX+XX-1)*2+1,0]19,20:BL=BL-1:RETURN
830 IF MAP(BX+XX,BY+YY)=7 AND MAP(BX,BY)=3 THEN MAP(BX+XX,BY+YY)=1:MAP(BX,BY)=0:
GOSUB 1480:FPRINT[(BX+XX-1)*2+1,23]5,6:BL=BL-1:RETURN
840 CX=(BX+XX-1)*2+1:CY=(BY+YY-1)*2+1
850 MAP(BX+XX,BY+YY)=MAP(BX,BY):MAP(BX,BY)=0
860 FPRINT[(BX-1)*2+1,(BY-1)*2+1]0,0[(BX-1)*2+1,(BY-1)*2+2]0,0
870 IF MAP(BX+XX,BY+YY)=4 THEN FPRINT[CX,CY]7,8[CX,CY+1]23,24:RETURN
880 IF MAP(BX+XX,BY+YY)=2 THEN FPRINT[CX,CY]3,4[CX,CY+1]19,20:RETURN
890 IF MAP(BX+XX,BY+YY)=3 THEN FPRINT[CX,CY]5,6[CX,CY+1]21,22:RETURN
900 :RETURN
910 '●●●●● PRINT BALL ●●●●●
920 LABEL"PRT BA"
930 CX=(AX-1)*2+1:CY=(AY-1)*2+1
940 IF MAP(AX,AY)=0 THEN GOSUB 460 ELSE GOSUB510
950 AX=AX+XX:AY=AY+YY
960 CX=CX+XX*2:CY=CY+YY*2
970 FPRINT[CX,CY]1,2[CX,CY+1]17,18
980 RETURN
990 '●●●●● FALL ●●●●●
1000 LABEL"FALL"
1010 F=0
1020 IF MAP(AX,AY)=5 THEN RETURN
1030 M1=MAP(AX,AY+1):IF M1=0 WAIT SP*10:F=F+1:XX=0:YY=1:GOSUB"PRT BA":GOTO 1020
1040 IF M1=1 OR M1=5 OR M1=7 OR F<2 THEN RETURN
1050 M2=MAP(AX,AY+2):IF M2<>7 AND M2<>0 THEN RETURN
1060 IF M2=7 AND M1<>3 THEN RETURN
1070 XX=0:YY=1:BX=AX:BY=AY+1:GOSUB 1500:GOSUB"PRT BL":GOSUB"PRT BA":RETURN
1080 '●●●●● CLEAR ●●●●●
1090 LABEL"CLR"
1100 GOSUB 1110:CURSOR7,11:PRINT[2,0]"CONGRATULATIONS!":LE=3:GOSUB1400:GOTO120
1110 FPRINT[7,11]0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0:RETURN
1120 '●●●●● GIVE UP ●●●●●
1130 LABEL"GIV":GOSUB1420
1140 LE=LE-1:IF LE=0 THEN "OVER" ELSE GOSUB"R.L":GOSUB"PRT MAP":XX=0:YY=0:GOSUB"
PRT BA":GOTO140
1150 '●●●●● GAME OVER ●●●●●
1160 LABEL"OVER"
1170 WAIT1000:GOSUB 1110:CURSOR7,11:PRINT[2,0]"G A M E  O V E R"
1180 GOSUB1440
1190 CURSOR7,11:PRINT" REPLAY (Y/N) ? "
1200 GET K$:IF K$="" THEN 1200
1210 IFK$="Y":ME=0:LE=3:GOTO120
1220 POKE $5C72,$FF:END
1230 '●●●●● ALL CLEAR ●●●●●
1240 LABEL"ACLR"
1250 WAIT1000:CLS3:GOSUB"SIDE"
1260 CURSOR5,5:PRINT[4]"CONGRATULATIONS!!"
1270 CURSOR8,7:PRINT[6]"YOU FINISHED"
1280 CURSOR4,9:PRINT[6]"THIS GAME AT LAST!!"
1290 CURSOR8,12:PRINT"PRESENTED BY"
1300 CURSOR10,14:PRINT[2]"R E D U A"
1310 CURSOR5,16:PRINT"MASATO.T & HARUO.M"
1320 CURSOR5,18:PRINT[5]"MZ VER  K.TAKEICHI"
1330 TEMPO5:MUSIC"V1503C4E1G7R0G4G0F4A1+C7+D5+E8";"V1303-A4C1E7R0E4E0D4F1A7B5+C8
";"V1002C7GFCE8":MUSIC WAIT
1340 WAIT3000:CLS3:CURSOR10,12:PRINT"BE CONTINUED...":WAIT 3000:POKE $5C72,$FF:E
ND
1350 '●●●●● MUSIC ●●●●●
1360 TEMPO5:MUSIC"V1304C103GR1GRGRG04D03GRGRGRG";"V1302E2R0E2R0E0R0E2R0E1F2R0F2R
0F0R0F2R0F1"
1370 MUSIC"04C503B4G5";"02E0RERFRFR#FR#F3G5":MUSICWAIT:RETURN
1380 TEMPO5:MUSIC"V1404D1#C#CG#F#F05D#C#CG#F#F06D#CD#CD#CD#C";"V1403F3R1B3R104F3
R1B3R105#F1#G4#G5";"V1402-A1A-A0AD1+DD0+D03-A1A-A0AD1+DD0+DA7"
1390 MUSICWAIT:RETURN
1400 TEMPO6:MUSIC"V1104C1GFGED03CGFGED04CBABFE03CBABFEV1004CDFGAB05CDFGAB+C5";"V
1103E1BABGF02E1BABGF03E+CB+CAG02E+CB+CAGV1005+CBAGFDC04BAGFDC5";"V1503C4R1C3-G4R
1-G3D4R1D3-G4R1-G3C4R1C3-G4R1-G3C4"
1410 MUSICWAIT:RETURN
1420 TEMPO6:MUSIC"04#D5D0C03#AAGF#DDC02#AA0A3";"03A3G0F#DDC02#AA5G0F#DD1";"03#D3
D0C02#AAA1G0F#DD5C0-A"
1430 MUSICWAIT:RETURN
1440 TEMPO5:MUSIC"V1404C003B#AA#GG#FFE#DD#CC";"V1402B0#AA#GG#FFE#DD#CC-B"
1450 FOR I=1 TO4:MUSIC"01G002G03G04G";"01E002E03E04E";"01C002C03C04C":NEXT
1460 MUSICWAIT:RETURN
1470 '●●●●● ｺｳｶｵﾝ ●●●●●
```

○MZ版の1面ははっきりいってかんたん。上の2枚の写真をじっと見ておけばトリックにひっかかることもまあないでしょうね。

●BLOCK'N

リスト次ページに続く

ポシェット裏面場

〈MZにだってRENUMがあるんだぞ！〉愛媛県の土居政史君、MZ−2000／2200にだって、ちゃんとRENUM命令があるんだよ！　と言っても、ディスクドライブを持っていないとだめだけど。漢字DISK　BASIC（MZ−2Z021）には、きちんとRENUM命令が付いているんだよ。このBASICは、漢字ROM（MZ−1R13）がなくても一応、使える。とは言っても、漢字表示したければ必要だけどね。新潟県の黒川浩道君、アンケートはがき見ました。なつかしい広告ですね。（MoMo）

```
1480 MUSIC"V15T604C0E0G0+C1":RETURN
1490 MUSIC"V14T604G0+C0":RETURN
1500 MUSIC"V14T700+D0+#C0+C0B0#A0":RETURN
1510 '●●●●● TITLE ●●●●●
1520 LABEL "TITLE"
1530 CLS3:FOR I=1 TO 16:READ CX,CY:GOSUB 470:NEXT
1540 CX=3:CY=15:GOSUB500:CX=3:CY=19:GOSUB490:FPRINT[3,17]1,2[3,18]17,18
1550 FPRINT[13,7]33,0,0,0,0,0,33,33,0,0,0,33,33,0,0,33,0,0,33,0,0,33,0,0,33
1560 FPRINT[13,8]33,0,0,0,0,33,0,0,33,0,33,0,0,0,0,33,0,0,33,0,0,33,0,0,33
1570 FPRINT[13,9]33,0,0,0,0,33,0,0,33,0,33,0,0,0,0,33,0,33,0,0,0,33,33,0,33
1580 FPRINT[13,10]33,0,0,0,0,33,0,0,33,0,33,0,0,0,0,33,33,0,0,0,0,33,0,33,33
1590 FPRINT[13,11]33,0,0,0,0,33,0,0,33,0,33,0,0,33,0,33,0,33,0,0,0,33,0,0,33
1600 FPRINT[13,12]33,33,33,33,0,0,33,33,0,0,0,33,33,0,0,33,0,0,33,0,0,33,0,0,33
1610 FPRINT[32,4]33,33[33,5]33
1620 FPRINT[0,23]10[39,23]9
1630 FOR I=1 TO 37 STEP2:FPRINT[I,23]9,10:NEXT:FPRINT[3,23]29,30
1640 CURSOR25,14:PRINT"P.ROGRAMED BY.":CURSOR29,15:PRINT "M.ASATO..T":CURSOR25,1
7:PRINT"C.HARACTER BY.":CURSOR30,18:PRINT"H.ARUO..M":CURSOR25,20:PRINT"M.EMBERS
OF.":CURSOR27,21:PRINT"R E D U A":RETURN
1650 DATA 1,1,3,1,5,1,7,1,3,3,9,3,3,5,5,5,7,5,3,7,9,7,3,9,9,9,1,11,5,11,7,11
1660 '●●●●● PCG ●●●●●
1670 FONT$(2,1)=HEXCHR$("071F3F7F7FFFFFFF0000030F1E1E3C3800050F1F1F3F3E7D")
1680 FONT$(2,2)=HEXCHR$("C0F0F8F8FCFAFCFA000000000000000000090C0A040A000")
1690 FONT$(2,3)=HEXCHR$("0040000010307 0F7FFFFFFFFFFFFFFF55EA40804183478F")
1700 FONT$(2,4)=HEXCHR$("0000000080C0E0F0FEFDFEFDFEFDFEFD54A8000080C0E0F0")
1710 FONT$(2,5)=HEXCHR$("0040000003030303 7FFFFFFFFFFFFFFF55EA40804383438 3")
1720 FONT$(2,6)=HEXCHR$("00000000C0C0C0C0FEFDFEFDFEFDFEFD54A80000C0C0C0C0")
1730 FONT$(2,7)=HEXCHR$("7FFFF5EAD5EAD5EA6AF5E040804080407FFFFFFFFFFFFFFF")
1740 FONT$(2,8)=HEXCHR$("FEFE55AA55AA55AAAA54000000000000FEFDFEFDFEFDFEFD")
1750 FONT$(2,9)=HEXCHR$("2A55AA55A255AA5555FF55F245EA55EA55FF55F245EA55EA")
1760 FONT$(2,10)=HEXCHR$("AA55AA55A255AA5554FE54B244AA54AA54FE54B244AA54AA")
1770 FONT$(2,11)=HEXCHR$("2A55AA40A055AA4055FF55E04FEA55E055FF55E04FEA55E0")
1780 FONT$(2,12)=HEXCHR$("AA55AA050A55AA0554FE5402FCAA540254FE5402FCAA5402")
1790 FONT$(2,13)=HEXCHR$("00000000002A552A00000000003F2A000000000003F2A00")
1800 FONT$(2,14)=HEXCHR$("0000000000A854A800000000000FCAA00000000000FCAA00")
1810 FONT$(2,15)=HEXCHR$("2A550201020102 0155FF010605060506 55FF0102010201 02")
1820 FONT$(2,16)=HEXCHR$("AA5580408040804054FE40A060A060A054FE408040804080")
1830 FONT$(2,17)=HEXCHR$("FFFFFF7F5F2A150210000000000000003A542A0400000000")
1840 FONT$(2,18)=HEXCHR$("F4FAF4E8D4A85080000000000000000000000000000000000")
1850 FONT$(2,19)=HEXCHR$("03030303000000000FFFFFFFFFFFFAA554383438340800000")
1860 FONT$(2,20)=HEXCHR$("C0C0C0C000000000FEFDFEFDFEFDAA54C0C0C0C000000000")
1870 FONT$(2,21)=HEXCHR$("0F070301000000000FFFFFFFFFFFFAA554F87438140800000")
1880 FONT$(2,22)=HEXCHR$("F0E0C08000000000FEFDFEFDFEFDAA54F0E0C08000000000")
1890 FONT$(2,23)=HEXCHR$("D5EAD5EAD5EAD52A80408040804080000FFFFFFFFFFFFEA55")
1900 FONT$(2,24)=HEXCHR$("55AA55AA55AA55AA0000000000000000FEFDFEFDFEFDAA54")
1910 FONT$(2,25)=HEXCHR$("AA55AA55A255AA5555EA55F245EA550055EA55F245EA5500")
1920 FONT$(2,26)=HEXCHR$("AA55AA55A255AA5454AA54B244AA540054AA54B244AA5400")
1930 FONT$(2,27)=HEXCHR$("A055AA40A055AA554FEA55E04FEA55004FEA55E04FEA5500")
1940 FONT$(2,28)=HEXCHR$("0A55AA050A55AA54FCAA5402FCAA5400FCAA5402FCAA5400")
1950 FONT$(2,29)=HEXCHR$("2A552A00000000003F2A00000000003F2A000000000000")
1960 FONT$(2,30)=HEXCHR$("A854A80000000000FCAA000000000000FCAA000000000000")
1970 FONT$(2,31)=HEXCHR$("0201020102 01AA5505060506050255000102010201025500")
1980 FONT$(2,32)=HEXCHR$("8040804080 40AA5460A060A060805400408040804080 5400")
1990 FONT$(2,33)=HEXCHR$("2A55AA55AA55AA5454FE54EA54EA540054FE54EA54EA5400")
2000 RETURN
2010 '●●●●● ﾒﾝﾃﾞｰﾀ ●●●●●
2020 AX=12:AY=4:BL=5:'NO.1
2030 M$="..3..*..-.%#Z8-$--UU#(#$--UUU-#$--UK(##$--U-PZU$-######$--2U1.L$---#-2$
$--2U-Z$$--#AUV$$--.-XVB$...44.⊳.":RETURN
2040 AX=10:AY=1:BL=9:'NO.2
2050 M$="33...*..-####'#$-####8-$-9U#($$$-##UV$##...(-VUB-##V#VU$-#(-#VU$-#V#&VX
$-(-#AVU$-V#&#VU$*###A#VU,...88.4⊳":RETURN
2060 AX=10:AY=5:BL=9:'NO.3
2070 M$="33.333../######$-%##%%#$-######$-##%V.2$1YYUU#($-##UU-($-##XU##V-#U#U#&
V-(#$&&#V-U####($2#####($..4.44⊳.":RETURN
2080 AX=5:AY=1:BL=8:'NO.4
2090 M$="3*...*../7##%#($-#$#U##$-###UU#$*###U#(,-L..X##.-###UX($-V..U-($-#####$(
$*#####(,.UUUU#$.-&&&###$.4444.⊳.":RETURN
2100 AX=3:AY=5:BL=5:'NO.5
2110 M$="........2ZZ####$2##U####$2#$#'##$$#-.BB.,-#-$$$#V-$1$$$#V-$#'$##V-$#B$$E
V-B#$$$'V-$#$$$#V*###$$##↑.⊳.⊳⊳⊳.":RETURN
2120 AX=6:AY=11:BL=6:'NO.6
2130 M$="..3..***-######8-#####7$-YKP-##$-U#(M(2$-U%2#F($21-(-(.L2#&2#2#$2##(##$2
.-1..U#($-###U#($-###U#($.4..4...":RETURN
2140 AX=13:AY=11:BL=4:'NO.7
2150 M$=".*.*.3..-######$-7-7U7-$-('$$'$$--KKUUK$-'(('$($-KU--UU$-$(''$($--KUUK-
$-$($''($--A----$-$$$$$#$..⊳.....":RETURN
2160 AX=12:AY=9:BL=5:'NO.8
2170 M$="..3.....-###(#($*###-.-,.######.*#AU###,2(#(##($-#7P'##$-##UK##$-$.$###
$2#$#&#$.-#((A#A$-####$#$...⊳⊳⊳.":RETURN
2180 AX=3:AY=1:BL=4:'NO.9
2190 M$="...*....-######$.L(<'U-L-U(#$#UL-U$K&#PL-U$#'K-L-#$.##-L2X##(##$2('V'#(
$2.$$$#($2#$Y'E($.######$..⊳.⊳⊳..":RETURN
2200 AX=8:AY=1:BL=1:'NO.10
2210 M$="........100##'0L100'''0L100-#10L10L##$0L10-###1L1L#U#U$L10-K#K1L10L''$0
L100-#10L100L$00L1000E00L....⊳...":RETURN
2220 AX=4:AY=9:BL=5:'NO.11
2230 M$="..*.*.*.-##-#%#$-U#'$U($2%U-#7#$*##-(.-,-..UU##L.(($#$$$*##-##-,1-##&##
L-U###.-$-$.0###$-####'#$4.....4.":RETURN
2240 AX=7:AY=10:BL=8:'NO.12
2250 M$="3.3.*.**-ZU####$$*--##'8,-Z7(#%($-KU#K$-B/('U<-#$-UUY#$($0($-Z-#L-UU(.ZZ
$-KU$#(($-ZUKK(&$-UU$##$U$4......⊳":RETURN
2260 AX=9:AY=1:BL=4:'NO.13
2270 M$="........*-V#####$*$'V...$.(#-ZUZ$-.L##(#T-V$''%#$-ZL..2K$-#Z#($K.0$#V-$$
$-#-2KV(↑*#$###$($-A###$F$4⊳....⊳.":RETURN
2280 AX=7:AY=1:BL=10:'NO.14
2290 M$=".33.....-####ZZV-W7---#.*U#--#$V2U#--#Z.-.1-0#(↑2U#--A#V-##--&#V-#(--#A
V-#F--#&V-&(--##V-A(#-##V.8⊳.4881":RETURN
2300 AX=10:AY=1:BL=11:'NO.15
2310 M$="3*.**..*-######8-7U#<2($-W#/###V*####V#K,.YK$###V-######$-#U##&7$-&'###U
$2-#UAKX$-#U##E#$*-K####,.4..8.4⊳":RETURN
```

GANBATTE UCHIKONDE NE!

ポシェット裏面場

〈りえちゃんファンクラブ〉残念なお知らせです。りえちゃんファンクラブは今回限りで散会します。理由は、な、な、なんと、我らが女王様りえちゃんが、結婚してしまうのです。え〜ん。相手というのが、あの……なんですよ。そ、その上、もうすぐ子供まで生まれてしまうんですよ、本当に。ただただ、驚いてしまうばかり。私たち、みんな、毎日おろおろしています。とはいえ、みんなでりえちゃんの幸せをお祈りしましょう。というわけで、今回限りをもって、このコーナーは終わりになります。さようなら!?

ハッピープログラム!

ふだんより友だちや家族となんとなくなかよくなってしまうクリスマス&お正月。キミの打ちこんだゲームプログラムが、みんなで過ごす楽しい時間のちょっとしたアクセントになるといいね。愛するみんなのための、ハッピープログラム集。

FOR
PC-8801mkIISRシリーズ　要PF-X N88-BASIC(V2)

NEIL　ニール

きれい! 楽しい! ユニークなパズルゲーム

海底調査ボール"ニール"は、日本近海の海底で洞くつを発見、さっそく中に入っていったが……。

ニールは、自分では浮上能力を持ってない欠陥調査機。[4]、[6]キーで左右に進み、[8]キーでジャシプ。

洞くつのそこかしこにある風船をスペースキーでつかんで、[8]キーを押すとなにかにあたるまで上昇でき、風船を持ったままその高さで左右に移動することもできる。もう一度スペースキーを押すと風船を放すことができる。

ところで、風船どうしを横からぶつけると、重いボールに変わって下に落ち、逆に重いボールどうしを横からぶつけると風船になって上に昇っていくのだ。この性質を利用して、ニールは海のなかを進み、入口に入れば1面クリア。全部で15面。[G]キーでギブアップ。リプレイは[S]キー、[C]キーでコンティニュー。

注意
このプログラムはPF-Xを使用しています。NEW CMDを実行し、49ページのPF-Xを入力・実行し、NEWしてからこのプログラムを入力・実行してください。

BY Y.S.H.

アイデアが出てから採用まで、足かけ9か月!

アイデアは今年の2、3月ころからあったけど作りはじめたのは5月。できたのは8月中旬。そして9月に投稿。10月21日(今日)採用通知がきたわけです。足かけ9か月! 長かったなー。エディタもつけたのでオリジナル面なども作ってください。(エディタは打ちこまなくてもOK)

⬆左下の海底をニールがズリズリとやってきます。

⬆手近な風船をつかんでもうひとつの風船に接近……。

⬆2つの風船が石になり、2つの石が風船になる。

⬆風船の上昇がすんだところで手を放し、下へ降りる。

⬆そして次の洞くつへの入口に入っていくのであった。

■変数リスト
X、Y……NEILの座標
XX、YY……次に進む座標
ME、CM……面数
MY……チャンスの数
CH$、MY$、BO$、BA$、BU$……キャラクタ
S(n, m)……仮想画面
X1、Y1、CH、CC、MX、MY、VY……ボール、風船の移動用
BF……風船つかむフラグ
I……キー入力用、汎用
KX、KY、SY……移動後処理

■プログラムの説明1(本体)
100〜190　初期設定1
200〜380　タイトル
390〜490　初期設定2
500〜560　波アニメ、キー入力
570〜630　移動1
640〜660　ボール、風船のきりかえ
670〜700　ボール、風船移動2
710〜860　爆発
870〜990　風船つかむ、はなす
1000〜1050　ギブアップ
1060〜1120　手持ちの風船爆発
1130〜1250　移動後の処理
1260〜1380　JUMP
1390〜1570　面クリア、全面クリア
1580〜1640　文字プリント
1650〜1780　面作成
1790〜1890　サウンド
1900〜2220　PCGセット
20000〜20140　面データ

■プログラムの説明2(コンストラクション部)
10000〜10060　初期設定
10070〜10150　キー入力、カーソル移動
10160〜10200　スペースキー処理
10210〜10430　データ作成
10440〜10480　面消去

■チェックポイント
10000〜10480はコンストになっています。面なぞ作らん! コンストラクションなぞいらんという人は打ちこまなくてもけっこうです。

■コンストラクションの使い方
ゲームをSTOPしてRUN10000すると16面から50面のあいだに新たに面を作ることができます。はじめに何面を作るかを入力してやると何もない海が表示されます。テンキーの[2]、[4]、[6]、[8]で白いカーソルを動かしてスペースでキャラクタを選択して置いていきます。[C]を押すと画面はクリアされ、カーソルが出てるときに[S]を押してやるとSAVE モードになります。このとき右わきにSAVEする面数が表示されますのでそれでよかったらリターンしてください。データが画面上に表示されます。行番号のところにカーソルを持っていきリターンすれば面データがSAVEされたことになります。このとき1440行の…ME=<15…の15を増やした面数の分なおしておいてください。

突然ポシェット　〈NEIL〉もしかしたらこれとFLYERというのはこの人初のオリジナルじゃないかと思うんだけど(まちがってたらゴメン)。そこで私のこの人のゲームの感想。プログラミングは確実にウマクなっています。88版キャタピのオソサが、88版Pack kun ではミゴトに解消されていたのがそれを物語っています。しかしこのNEILにはオドロキましたねえ。しばらく投稿がなかったと思ったらこんな超本格作ってんだもんねえ。移植も+αを加えて完成度の高い物を作るし、今後に期待したい一人ではあります。(しげくん)

```
100 '● NEIL  - FOR PC-8801MK2SR + PF-X - PROGRAMMED BY Y.S.H. ●
110 '● INIT ●
120 DEFINT A-Z:SCREEN 0,2:WIDTH 40,25:COLOR 7,0,,7
130 CONSOLE 0,25,0,1:NEW CMD:CMD STOPM:CMD BGM 1:CMD PAL
140 CLS 3:GOSUB 1900:CLS 3:SCREEN ,0
150 DIM CH$(5),S(15,10),NA$(2):WA$="$%dll&'":BA$="()dll*+":BU$=",-dll./"
160 NE$="01dll23":MY$="45dll67":BO$="89dll:;":ER$="!!dll!!"
170 CH$(0)="__dll__":CH$(1)=WA$:CH$(2)=BA$:CH$(3)=BU$
180 CH$(4)=NE$:CH$(5)=MY$:NA$(0)=CHR$(34):NA$(1)="#":NA$(2)="!"
190 ME=1:CM=1
200 '● TITLE ●
210 CMD STOPM:WBYTE 0,0,7,STRING$(40,"]"):WBYTE 0,24,7,STRING$(40,"]")
220 FOR I=1 TO 23:WBYTE 0,I,7,"]"+STRING$(38," ")+"]":NEXT
230 LINE(16,40)-(623,191),1,BF:LINE(16,8)-(623,39),5,BF
240 WBYTE 1,5,7,STRING$(38,"#"):WBYTE 8,14,7,STRING$(24,"]")
250 FOR I=0 TO 13:WBYTE 8,I,7,"]"+STRING$(22,"r")+"]":NEXT
260 LINE(144,0)-STEP(353,111),0,BF:WBYTE 10,3,7,"¥   ¥ ¥¥¥¥¥ ¥¥¥ ¥"
270 WBYTE 10,4,7,"¥¥  ¥ ¥      ¥  ¥":WBYTE 10,5,7,"¥ ¥ ¥ ¥¥¥¥   ¥  ¥"
280 WBYTE 10,6,7,"¥  ¥¥ ¥      ¥  ¥":WBYTE 10,7,7,"¥   ¥ ¥¥¥¥¥ ¥¥¥ ¥¥¥¥"
290 WBYTE 14,1,7,"[":LOCATE 14,10:COLOR 6:PRINT"PUZZLE - GAME"
300 LOCATE 16,1:COLOR 7:PRINT"1986 Y.S.H."
310 WBYTE 30,22,7,MY$:WBYTE 28,20,7,BU$:WBYTE 35,12,7,WA$+"u"+WA$+"dllll"+BU$
320 WBYTE 15,18,7,NE$:WBYTE 15,20,7,WA$+"dll"+WA$+"llull"+BA$
330 WBYTE 28,18,7,BA$:WBYTE 13,20,7,BA$+"dll"+WA$+"ullll"+WA$+"rrrru"+WA$
340 WBYTE 2,9,7,WA$+"uuull"+BA$:FOR I=0 TO 3999:NEXT:GOSUB 1830
350 FOR I=0 TO 1:WBYTE RND*6+1,5,7,NA$(RND*2):WBYTE RND*6+32,5,7,NA$(RND*2)
360 LOCATE 14,12:COLOR INT(RND*7+1):PRINT"HIT SPACE KEY":I=-(INP(9)=191):NEXT
370 COLOR 7:CLS 3:LOCATE 5,10:PRINT "START or CONTINUE ( S / C )?";
380 I$=INKEY$:IF I$="S" THEN ME=1 ELSE IF I$="C" THEN ME=CM ELSE 380
390 '● GAME ●
400 CLS:MY=3:GOSUB 1830:LINE(0,0)-(639,199),1,BF
410 WBYTE 0,1,7,STRING$(32,"#"):LINE(0,0)-(527,8),5,BF
420 WBYTE 0,24,7,STRING$(32,"¥"):FOR I=0 TO 24:WBYTE 32,I,7,"]      ]":NEXT
430 WBYTE 33,0,7,"]]]]]]]":WBYTE 33,24,7,"]]]]]]]":WBYTE 33,4,7,"]]]]]]]"
440 LOCATE 34,2:COLOR 7:PRINT"NEIL":LOCATE 33,7:COLOR 6:PRINT"STAGE"
450 LOCATE 34,15:COLOR 5:PRINT STR$(MY)
460 LOCATE 34,9:COLOR 4:PRINT RIGHT$("0"+MID$(STR$(ME),2),2):WBYTE 33,12,7,MY$
470 WBYTE 33,18,7,"]]]]]]]":LOCATE 35,13:COLOR 3:PRINT"LEFT"
480 LOCATE 33,20:COLOR 6:PRINT" 1986":LOCATE 33,22:COLOR 7:PRINT"Y.S.H."
490 GOSUB 1660:BF=0
500 '● MAIN ●
510 WBYTE RND*31,1,7,NA$(RND*2):WBYTE RND*31,1,7,NA$(RND*2)
520 IF INP(2)=127 THEN 1010 ELSE IF INP(1)=254 THEN 1270
530 I=INP(0):I1=INP(9):IF I+I1=510 THEN 510 ELSE IF I1=191 THEN 880
540 XF=(I=239)-(I=191):XX=X+XF:IF XF=0 OR XX<0 OR XX>15 THEN 510
550 KX=X:KY=Y:S=S(XX,Y):IF S=1 THEN 510 ELSE IF S=0 THEN 580
560 ON S-1 GOTO 650,660,1400
570 '● NEIL MOVE  (1) ●
580 IF BF THEN S0=S(XX,Y-1):IF S0=2 OR S0=4 OR S0=1 THEN 510
590 WBYTE X*2,Y*2+2,7,CH$(0):WBYTE XX*2,Y*2+2,7,MY$:S(X,Y)=0:S(XX,Y)=5:X=XX
600 IF BF THEN S1=S(XX,Y-1):WBYTE KX*2,Y*2,7,CH$(0):WBYTE XX*2,Y*2,7,BU$:S(KX,Y-
1)=0:S(XX,Y-1)=3:IF S1=3 THEN GOSUB 1070
610 IF BF OR Y=10 THEN 1140 ELSE IF S(X,Y+1)<>0 THEN 1140
620 WBYTE X*2,Y*2+2,7,CH$(0):WBYTE X*2,Y*2+4,7,MY$:Y=Y+1:S(X,Y-1)=0
630 S(X,Y)=5:GOTO 610
640 '● BALOON or BALL ? ●
650 CH=2:CC=3:MX=10:VY=1:GOTO 680
660 CH=3:CC=2:MX=0:VY=-1
670 '● NEIL MOVE  (2) ●
680 IF BF THEN S0=S(XX,Y-1):IF S0=2 OR S0=4 OR S0=1 THEN 510
690 X1=XX+XF:IF X1<0 OR X1>15 THEN 510 ELSE S1=S(X1,Y)
700 IF S1<>CH AND S1<>0 THEN 510
710 WBYTE X*2,Y*2+2,7,CH$(0):WBYTE XX*2,Y*2+2,7,MY$:S(X,Y)=0:S(XX,Y)=5:X=XX
720 WBYTE X1*2,Y*2+2,7,CH$(CH):S(X1,Y)=CH
730 Y1=Y:IF BF THEN S2=S(XX,Y-1):WBYTE KX*2,Y*2,7,CH$(0):WBYTE XX*2,Y*2,7,BU$:S(
KX,Y-1)=0:S(XX,Y-1)=3:IF S2=3 THEN GOSUB 1070
740 IF BF OR Y=10 THEN 770 ELSE IF S(X,Y+1)<>0 THEN 770
750 WBYTE X*2,Y*2+2,7,CH$(0):WBYTE X*2,Y*2+4,7,MY$:Y=Y+1:S(X,Y-1)=0
760 S(X,Y)=5:GOTO 740
770 IF S1<>CH THEN 820
780 WBYTE X1*2,KY*2+2,7,BO$:GOSUB 1850:FOR I=0 TO 1499:NEXT
790 WBYTE X1*2,KY*2+2,7,CH$(CC):S(X1,KY)=CC:Y1=KY:SWAP CH,CC:GOSUB 1820
800 MX=-(MX=0)*10:VY=(VY=1)*2+1:Y2=KY-VY:IF Y2>9 OR Y2<BF THEN 820 ELSE IF KY+VY
>9 OR KY+VY<BF THEN 820 ELSE IF S(X1,KY+VY)<>0 THEN 820
810 IF S(X1,Y2)=CH THEN KX1=KX:KY1=KY:KX=X1:Y1=KY:Y2=Y1:GOSUB 1200:KX=KX1:KY=KY1
:GOTO 1140
```

ポシェット裏面場

〈私は飯島真理のファンである〉突然ですが、FM群馬で真理ちゃんの番組が始まりました。(10月現在)ということで、今回でこのコーナーは最終回となります。まあ、理由はこの本を最後まで読めばわかるでしょう。ところで、このコーナーにイラストを送ってきてくれた人がいます。その人は、山形県の井上康史君です。実はNo.11に掲載予定だったんですが、載りませんでした。理由は簡単。少女ゆきが、ログラムオシェットに載せるといって私のところから持っていっておきながら、載せなかったの(つづく)

```
820 IF Y1=MX THEN 1140 ELSE IF S(X1,Y1+VY)<>0 THEN 1140
830 IF Y1=MX THEN GOSUB 1790:GOTO 1140
840 IF S(X1,Y1+VY)<>0 THEN GOSUB 1790:GOTO 1140
850 WBYTE X1*2,Y1*2+2,7,CH$(0):WBYTE X1*2,(Y1+VY)*2+2,7,CH$(CH)
860 S(X1,Y1)=0:Y1=Y1+VY:S(X1,Y1)=CH:GOTO 830
870 '● SPACE KEY ●
880 Y1=Y-1:IF BF THEN 920
890 IF Y=0 THEN 510 ELSE IF S(X,Y-1)<>3 THEN 510
900 CMD STOPM:CMD PLAY,,,"V15L32O7DED":FOR I=0 TO 299:NEXT:GOSUB 1820
910 BF=1:GOTO 510
920 CMD STOPM:CMD PLAY,,,"V15L32O4AEC":FOR I=0 TO 299:NEXT:GOSUB 1820
930 BF=0:IF Y1=0 THEN GOSUB 1790:GOTO 960 ELSE IF S(X,Y1-1)<>0 THEN GOSUB 1790:G
OTO 960
940 WBYTE X*2,Y1*2+2,7,CH$(0):WBYTE X*2,Y1*2,7,BU$
950 S(X,Y1)=0:Y1=Y1-1:S(X,Y1)=3:GOTO 930
960 IF Y=10 THEN 510
970 S0=S(X,Y+1):IF S0=4 THEN 1390 ELSE IF S0<>0 THEN 510
980 WBYTE X*2,Y*2+2,7,CH$(0):WBYTE X*2,Y*2+4,7,MY$
990 S(X,Y)=0:Y=Y+1:S(X,Y)=4:GOTO 960
1000 '● GIVE UP! ●
1010 WBYTE X*2,Y*2+2,7,BO$:GOSUB 1850:X1=X*32:Y1=Y*16+16
1020 FOR I=0 TO 149:LINE(X1+RND*31,Y1+RND*14)-STEP(2,1),1,BF:NEXT:WBYTE X*2,Y*2+
2,7,CH$(0)
1030 MY=MY-1:IF MY>=0 THEN LOCATE 34,15:COLOR 5:PRINT STR$(MY):GOTO 490
1040 LOCATE 12,11:COLOR 2:PRINT"GAME OVER"
1050 FOR I=0 TO 3999:NEXT:CLS 3:GOTO 210
1060 '● BOMB! ●
1070 KX=X:BF=0:WBYTE X*2,Y*2,7,BO$:GOSUB 1850:FOR I=0 TO 1499:NEXT
1080 WBYTE X*2,Y*2,7,BA$:S(X,Y-1)=2:GOSUB 1830
1090 IF Y=10 THEN RETURN ELSE S0=S(X,Y+1):IF S0=4 THEN RETURN 1390
1100 IF S0<>0 THEN RETURN
1110 WBYTE X*2,Y*2+2,7,CH$(0):WBYTE X*2,Y*2+4,7,MY$:S(X,Y)=0
1120 Y=Y+1:S(X,Y)=4:GOTO 1090
1130 '● ATOSHIMATSU ●
1140 IF Y<10 THEN IF BF=0 AND S(X,Y+1)=4 THEN 1400
1150 IF BF THEN SY=1:X1=KX:Y1=KY-2:Y2=Y1 ELSE SY=0:X1=KX:Y1=KY-1:Y2=Y1
1160 IF S(X1,KY)<>0 THEN 510
1170 IF KY=SY THEN 510 ELSE S0=S(X1,Y1)
1180 IF S0=2 THEN MX=10:CH=2:VY=1 ELSE IF Y=0 THEN 510 ELSE Y1=KY+1:Y2=Y1:IF Y1<
10 THEN IF S(X1,Y1)=3 THEN MX=0:CH=3:VY=-1 ELSE 510 ELSE 510
1190 GOSUB 1200:GOTO 510
1200 WBYTE X1*2,(Y1+VY)*2+2,7,CH$(CH):S(X1,Y1+VY)=CH
1210 Y1=Y1-VY:IF Y1<0 OR Y1>10 THEN 1230 ELSE IF S(KX,Y1)<>CH THEN 1230
1220 GOTO 1200
1230 WBYTE KX*2,(Y1+VY)*2+2,7,CH$(0):S(KX,Y1+VY)=0
1240 Y2=Y2+VY:IF Y2=MX THEN GOSUB 1790:RETURN ELSE IF S(KX,Y2+VY)<>0 THEN GOSUB
1790:RETURN
1250 Y1=Y2:GOTO 1200
1260 '● JUMP UP ( 8 KEY ) ●
1270 IF BF=0 THEN 1310
1280 IF Y=1 THEN 510 ELSE IF S(X,Y-2)<>0 THEN 510
1290 WBYTE X*2,Y*2+2,7,CH$(0):WBYTE X*2,Y*2,7,MY$:S(X,Y)=0:S(X,Y-1)=4
1300 WBYTE X*2,Y*2-2,7,BU$:S(X,Y-2)=3:Y=Y-1:GOTO 1270
1310 IF Y=0 THEN 510 ELSE S0=S(X,Y-1):IF S0=4 THEN 1390
1320 IF S0<>0 THEN 510
1330 WBYTE X*2,Y*2+2,7,CH$(0):WBYTE X*2,Y*2,7,MY$:S(X,Y)=0:S(X,Y-1)=4
1340 Y=Y-1:CMD STOPM:CMD PLAY,,,"O7V15L33CD":FOR I=0 TO 399:NEXT:GOSUB 1820
1350 IF Y=0 THEN 1370
1360 IF S(X,Y-1)=3 THEN 900
1370 WBYTE X*2,Y*2+2,7,CH$(0):WBYTE X*2,Y*2+4,7,MY$:S(X,Y)=0:S(X,Y+1)=4
1380 Y=Y+1:GOTO 510
1390 '● STAGE CLEAR! ●
1400 CMD STOPM:CMD PLAY,,,"O7V15L16CDECDECDECRCEC":WBYTE X*2,Y*2+2,7,CH$(0)
1410 FOR I=0 TO 3000:NEXT:WBYTE 8,9,7,STRING$(16,"_")
1420 CMD STOPM:A$="STAGE"+STR$(ME)+" CLEAR!":LOCATE 9,9:COLOR 3:GOSUB 1590
1430 FOR I=0 TO 2999:NEXT:LOCATE 9,9:PRINT "                "
1440 ME=ME+1:IF ME=<15 THEN CM=ME:GOSUB 1820:MY=3:GOTO 440
1450 CLS 3:COLOR 0:LOCATE 0,0:PRINT "■■■":LOCATE 0,1:PRINT "■■■"
1460 PUT@(0,0),KANJI(&H3D2A):PUT@(16,0),KANJI(&H246F):PUT@(30,0),KANJI(&H246A)
1470 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 45
1480 C=POINT(X,Y):IF C THEN LINE(150+X*8,Y*4)-STEP(7,3),C,BF
1490 NEXT:NEXT:LINE(0,0)-(48,16),0,BF:COLOR 7
1500 CLS:LOCATE 12,10:COLOR 4:FOR I=0 TO 1999:NEXT
1510 A$="CONGRATULATIONS!!":GOSUB 1590:LOCATE 14,12:COLOR 6
1520 A$="ｱﾝﾀ ﾊ ﾃﾝｻｲ!":GOSUB 1590:LOCATE 15,14:COLOR 5
1530 A$="GAME OVER":GOSUB 1590:LOCATE 14,17:COLOR 3
```

●PC-8801

リスト次ページに続く

ポシェット裏面場

〈私は飯島真理のファンである〉です。フニフニ。さて、今回は載せてくれるかどうか？　静岡県の望月敏行君からは、静岡のコンサートは女性でいっぱいなんだって。でも、コンサート会場はがらあき。静岡近辺の人はコンサートに行ってあげてほしい。福島県の薄井和憲君は、「Midori」発売のときのセータープレゼントに当たったひとりなんだって。なんてラッキーなやつ!!　北海道の板谷裕君は「Midori」が最高のアルバムだと言っている。秋田県の飛沢徳人君は、ビデオを買って、(つづく)

```
1540 A$="PRESENTED BY":GOSUB 1590:LOCATE 17,19:COLOR 2
1550 FOR I=0 TO 1999:NEXT:A$="Y.S.H.":GOSUB 1590:LOCATE 14,21:COLOR 4
1560 A$="GOOD BYE....":GOSUB 1590:FOR I=0 TO 4999:NEXT:COLOR 7
1570 LOCATE 0,0:FOR I=0 TO 99:A$=INKEY$:NEXT:END
1580 '● MOJI PRINT ( with SOUND ) ●
1590 CMD VOICE REG 6,20:CMD VOICE REG  7,246:CMD VOICE REG  8,16
1600 CMD VOICE REG 11,255:CMD VOICE REG 12,3
1610 L=LEN(A$):X=POS(0)-1:Y=CSRLIN:IF A$="Y.S.H." THEN W=599 ELSE W=199
1620 FOR I=1 TO L:LOCATE X+I,Y:I$=MID$(A$,I,1)
1630 IF ASC(I$)>48 THEN CMD VOICE REG 13,0
1640 PRINT I$:FOR J=0 TO W:NEXT:NEXT:RETURN
1650 '● SCREEN DRAW SUB ●
1660 RESTORE 20000:IF ME>1 THEN FOR I=2 TO ME:READ A$,B$,C$:NEXT
1670 READ A$,B$,C$:FOR Y=0 TO 10:FOR X=0 TO 15 STEP 4
1680 S=VAL("&H"+MID$(A$,(Y*8)+(X/2+1),2))
1690 S0=(S ¥ 16)¥ 4:S1=(S ¥ 16)MOD 4:S2=(S MOD 16)¥ 4:S3=(S MOD 16)MOD 4
1700 YY=Y*2+2:S(X,Y)=S0:WBYTE X*2,YY,7,CH$(S0):S(X+1,Y)=S1
1710 WBYTE (X+1)*2,YY,7,CH$(S1):S(X+2,Y)=S2:WBYTE (X+2)*2,YY,7,CH$(S2)
1720 S(X+3,Y)=S3:WBYTE (X+3)*2,YY,7,CH$(S3):NEXT:NEXT
1730 S=VAL("&H"+B$):X=S ¥ 16:Y=S MOD 16:S(X,Y)=5:WBYTE X*2,Y*2+2,7,NE$
1740 S=VAL("&H"+C$):I=S ¥ 16:J=S MOD 16:S(I,J)=4:WBYTE I*2,J*2+2,7,NE$
1750 CMD VOICE REG 8,15:CMD VOICE REG 7,&HFE:CMD VOICE REG 1,0
1760 FOR I=1 TO 14:CIRCLE(X*32+16,Y*16+24),I,2:CMD VOICE REG 0,225-I*16
1770 FOR J=0 TO 99:NEXT:NEXT
1780 WBYTE X*2,Y*2+2,7,MY$:FOR I=0 TO 999:NEXT:CMD STOPM:GOSUB 1830:RETURN
1790 '● DOWN SOUND ●
1800 RESTORE 1800:DATA 1,14,3,14,5,4,7,56,8,16,9,16,10,16,11,28,12,9,13,0,-1,0
1810 GOSUB 1890:FOR I=0 TO 229:NEXT:GOSUB 1830:RETURN
1820 '● NAMI SOUND ●
1830 RESTORE 1830:DATA 7,7,6,69,8,16,10,16,11,0,12,55,13,14,-1,0
1840 GOSUB 1890:RETURN
1850 '● BAKUHATSU SOUND ●
1860 RESTORE 1860:DATA 6,15,7,7,9,16,10,16,8,16,12,50,13,0,-1,0
1870 GOSUB 1890:RETURN
1880 '● SOUND SUB ●
1890 READ Z1,Z2:IF Z1<0 THEN RETURN ELSE CMD VOICE REG Z1,Z2:GOTO 1890
1900 '● PCG SET ●
1910 RBYTE(32)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1920 RBYTE(33)="FFFFFFFFFFFFFFFF0030488700000000FFFFCF8700000000"
1930 RBYTE(34)="FFFFFFFFFFFFFFFF000C12E100000000FFFFF3E100000000"
1940 RBYTE(35)="FFFFFFFFFFFFFFFF0038468100000000FFFFC78100000000"
1950 RBYTE(36)="FFE0808080808001C75AAD5AAD5AAD41C7FFFFFFFFFFFFFF"
1960 RBYTE(37)="C7F13B59BB5DBD7E501A8C0A0C040600781ECDAE4DA647A1"
1970 RBYTE(38)="C2E5F7DFC583878B6830184068D4A8507D3A1C607AFDFA75"
1980 RBYTE(39)="FFF1E2C1C2C5C3C50C1834EA546854284C9E3DFE7D7A7C3A"
1990 RBYTE(40)="FFFCF6E4CAD0A980030C172E5E58B9A0030C172F5F5EBDB8"
2000 RBYTE(41)="FFBF0F278303210 1C0B008248202210 1C0B00824820221 01"
2010 RBYTE(42)="9482C8C0E0F0FCFF948248402010 0C0394824840201 00C03"
2020 RBYTE(43)="81010303070F3FFF8101020204083 0C081010202040830C0"
2030 RBYTE(44)="FFE0C180808288D21F205DB8B0A288521F205DBCB8B28852"
2040 RBYTE(45)="FF070301810103F804020181010102F80402018101 0102"
2050 RBYTE(46)="C0FFFFFFFFFFFFFF403F00000001010 1403F00000001 0101"
2060 RBYTE(47)="03FFFFFFFFFFFFFF02FC8080800000002FC80808000000 0"
2070 RBYTE(48)="FF80808080808080FFA8D080808080 80FFFCF0C0C0808080"
2080 RBYTE(49)="FF000B0001000100FF0000000000000 0FF3F0F03030101 01"
2090 RBYTE(50)="80808A95AAFFFF8080808080808080808080808080 80AAFF"
2100 RBYTE(51)="0100A150A9FEFE000000000000000000010101010101ABFF"
2110 RBYTE(52)="FFFFFEFEF9FCFFFF030F1F3F7F7FF3F0030D1323414C979A"
2120 RBYTE(53)="3F8F47438131F8F8C0F0F8F8FCFACD0A0080C0C08030C808"
2130 RBYTE(54)="FFFFEFE3E0E0F0FCF0F07C7F3F1F0F0394980C030000000 0"
2140 RBYTE(55)="F8F8F1C103070F3F0D0A34EAD4E8D080080830C000000000"
2150 RBYTE(56)="FFF7FFF4BEC9DFC11C1E1F7EFEDCDFF71C161F74B6E1FFCE"
2160 RBYTE(57)="FFFF4DE733A7A71174FE7FFFFFFFFE69074FE4DC7138786D8"
2170 RBYTE(58)="E9DFEBF4FECBF9FF7F1F6B347EFB7F2E68146E367ACF792E"
2180 RBYTE(95)=STRING$(16,"F")+STRING$(32,"0")
2190 RBYTE(59)="47177FB7C77FFFFFFFFF7FFFFE7CB818477373F7C67CB818"
2200 RBYTE(91)="3C4299A1A199423C3C4299A1A199423C3C4299A1A199423C"
2210 RBYTE(92)="F70604FFBF3020FFF30200009F100000F7F704FFBFBF20FF"
2220 RBYTE(93)="FBFBFB00EFEFEF00FB080800EF202000FBFB1800EFEF6000":RETURN
10000 '● NEIL SCREEN EDITER (( RUN 10000 [RET] )) ●
10010 '● INIT ●
10020 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:COLOR 7,0:CLS 3:GOSUB 1900
10030 DIM CH$(5),S(15,10):WA$="$%dll&'":BA$="()dll*+":BU$=",-dll./"
10040 NE$="01dll23":MY$="45dll67":BO$="89dll:;":ER$="!!dll!!"
10050 CH$(0)="__dll__":CH$(1)=WA$:CH$(2)=BA$:CH$(3)=BU$
10060 CH$(4)=NE$:CH$(5)=MY$:INPUT"MEN";ME:IF ME>50 OR ME<16 THEN CLS:GOTO 10060
```

ポシェット裏面場

〈私は飯島真理のファンである〉ソフトがだめになるまで真理ちゃんを見るんだって。その気持ちわかるな。私も1ヵ月で「Noire」をだめにしてしまった。そのときは、とても悲しかったよ。というわけで、もっとみんなのお手紙を載せたかったが、これで終わりです。みんな、ありがとう。総数25通のお手紙はだいじに保管しておきます。機会があれば、一度、真理ちゃんに見ていただきたいと思っています。(実は……) 1月のコンサートには行く予定です。みんな、会えたら会いましょう。(MoMo)

```
10070 '● EDIT ●
10080 CLS:LINE(0,0)-(512,8),5,BF:WBYTE 0,1,7,STRING$(32,"#")
10090 LINE(0,16)-(512,192),1,BF:WBYTE 0,24,7,STRING$(32,"¥")
10100 X=0:Y=0:LOCATE 0,2:PRINT "■■":LOCATE 0,3:PRINT "■■"
10110 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 10110 ELSE IF I$=" " THEN S=-1:LOCATE ,,0:GOSUB 10
190 ELSE IF I$="S" THEN GOSUB 10220 ELSE IF I$="C" THEN GOSUB 10450
10120 XX=(I$="4")-(I$="6"):YY=(I$="8")-(I$="2")
10130 XX=XX+(X+XX>15)-(X+XX<0):YY=YY+(Y+YY>10)-(Y+YY<0):LOCATE X*2,Y*2+2
10140 PRINT "  ":LOCATE X*2,Y*2+3:PRINT "  ":X=X+XX:Y=Y+YY
10150 LOCATE X*2,Y*2+2:PRINT "■■":LOCATE X*2,Y*2+3:PRINT "■■":GOTO 10110
10160 '● STORE ●
10170 S=-1:LOCATE,,0:LOCATE X*2,Y*2+2:PRINT "  ":LOCATE X*2,Y*2+3:PRINT "  "
10180 I$=INPUT$(1):IF I$<>" " THEN S(X,Y)=S:RETURN 10120
10190 S=S+1:IF S>5 THEN S=0
10200 WBYTE X*2,Y*2+2,7,CH$(S):GOTO 10180
10210 '● SAVE ●
10220 CLS:LOCATE 34,10:PRINT"SAVE"
10230 LOCATE 33,13:COLOR 6:PRINT"MEN NO?"
10240 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN 10260 ELSE ME=ME-(I$="+")+(I$="-"):IF ME<1 T
HEN ME=50 ELSE IF ME>50 THEN ME=1
10250 LOCATE 35,15:COLOR 4:PRINT RIGHT$("0"+MID$(STR$(ME),2),2):GOTO 10230
10260 LN=19990+(ME*10):LINE(512,0)-(639,199),0,BF
10270 COLOR 4:P$="":FOR Y=0 TO 10:FOR X=0 TO 15 STEP 4
10280 LOCATE X*2,Y*2+2:PRINT"┌┐┌┐┌┐┌┐":LOCATE X*2,Y*2+3:PRINT"└┘└┘└┘└┘";
10290 IF S(X,Y)=5 THEN XX=X:YY=Y:S(X,Y)=0
10300 IF S(X+1,Y)=5 THEN XX=X+1:YY=Y:S(X+1,Y)=0
10310 IF S(X+2,Y)=5 THEN XX=X+2:YY=Y:S(X+2,Y)=0
10320 IF S(X+3,Y)=5 THEN XX=X+3:YY=Y:S(X+3,Y)=0
10330 IF S(X,Y)=4 THEN NX=X:NY=Y:S(X,Y)=0
10340 IF S(X+1,Y)=4 THEN NX=X+1:NY=Y:S(X+1,Y)=0
10350 IF S(X+2,Y)=4 THEN NX=X+2:NY=Y:S(X+2,Y)=0
10360 IF S(X+3,Y)=4 THEN NX=X+3:NY=Y:S(X+3,Y)=0
10370 CLS:NEXT:NEXT
10380 COLOR 2:FOR Y=0 TO 10:FOR X=0 TO 15 STEP 4
10390 LOCATE X*2,Y*2+2:PRINT"┌┐┌┐┌┐┌┐":LOCATE X*2,Y*2+3:PRINT"└┘└┘└┘└┘";
10400 S0=S(X,Y):S1=S(X+1,Y):S2=S(X+2,Y):S3=S(X+3,Y)
10410 P=((S0*4+S1)*16+(S2*4+S3)):P1$=RIGHT$("0"+HEX$(P),2)
10420 P$=P$+P1$:CLS:NEXT:NEXT:P$=P$+","+HEX$(XX*16+YY)+","+HEX$(NX*16+NY)
10430 P$=STR$(LN)+" DATA "+P$:COLOR 7:CLS 3:WIDTH 80:PRINT P$:LOCATE,,1:END
10440 '● SCREEN CLEAR ●
10450 LOCATE 33,7:COLOR 7:PRINT"SURE ?":LOCATE 33,9:COLOR 6:PRINT"Y OR N"
10460 I$=INKEY$:IF I$<>"Y" AND I$<>"N" THEN 10460
10470 COLOR 7:IF I$="N" THEN CLS:GOTO 10150
10480 CLS:LINE(0,16)-(512,191),1,BF:ERASE S:DIM S(15,10):COLOR 7:GOTO 10100
10490 '
19000 '● ROUND DATA ●
20000 DATA 1555550050554000D0556800101554003005400008050000140500001005000010004
00000C3404500008555,1A,D9
20010 DATA 003054000000540055400000554000005521055454151500500014205000146540805
430414050000630050888,11,FA
20020 DATA 5454544444444044544440544054544400000000545454544C101040401010505048D01
0405510135400000000,FA,17
20030 DATA 550000554000000155155455540550155000000540400101415145414008200101555
540F3D557CF00014000,E1,11
20040 DATA 0008800100854015000420055005555550005541510015015154140051540100500000
00505554055 0B002555,70,D8
20050 DATA 00204100C0EC020000200200 28F28F005D45D4550C00C0000C00C0000C00C0000800C
1000C00C0000C00C000,3,F3
20060 DATA 5500300540020005551555015500140155000041555001015550010555400015 7FC00
115400001004000 1220,1A,11
20070 DATA 570404004014000055140800541454005454000050000000422048804150554040005
F054200500155515555,11,E9
20080 DATA 01C00001000200154155545 5C001045502054 0C0550D4008400145545 0804C0455514
000555548205555555 5,83,77
20090 DATA 55400155508000055555515554000015500000055000000550541505403C3C0140000
0015028280555555555,21,D1
20100 DATA 40554155545500555 0C000555000000555155005571FC001541020015555551155 4015
1055000554500 50A005,10,A
20110 DATA 0C0001550000015141222101451554014414001144040011440040414400550544000
1154D000111402AA501,22,E9
20120 DATA 4F55500050550000501551545000555455405500540040005000040A05154455140FC4
F5140000000148000555,10,81
20130 DATA 001000000001000001511555415114 3FC151100001511000015111554151130041511 0
2851131514C01015540,FA,29
20140 DATA 00F55555540140055502000150555541405554015455 7C214055405040514 0E045C10
5554100015542000155,10,14
```

ポシェット裏面場

〈ともやの結婚物語・最終話〉ともやはあせっていた。まだ話も進展しないうちに最終話に入ってしまったからだ。とりあえずここまでの話をしておこう。――先日、ちょっとしたハンカチーフを荻野目（仮名）にプレゼントをしたのであった。その件における電話のやりとり――「ハンカチ届いた？」「うん、アリガト」「いや、いいんだよ。君への愛を想えばこそさ」「ハハハ(笑ってゴマかす)」「まだ結婚は考えてくれないのかい？」「ハハハ（笑ってゴマかす)」「笑ってゴマかす気だな」「ハハハ」（つづく）

●PC-8801

FOR

PC-8801mkIISRシリーズ 要PF-X N88-BASIC(V2)

H2O

エッチツーオー

注意

このプログラムはPF-Xを使用しています。NEW CMDを実行し、49ページのPF-Xを入力・実行し、NEWしてからこのプログラムを入力・実行してください。

テンキーでガラス棒を動かして、あちこちに散らばっている水素原子と酸素原子をくっつけ、水の分子を作っていくパズルゲーム。〝LEFT〟に表示されている数だけの水の分子（H_2O）を作れば面クリア。ただし、水の分子は写真にもあるように酸素原子の上に水素原子が２つくっついたものだけ有効。それ以外の形は不可。ギブアップはGキー。全部で９面あります。

BY 苅部 徹

最近、ツキがまわってきたようです。

これはひさびさのオリジナルです。自分でも結構よくできてると思うのですが……。№11のアンケートでカセットテープがあたったし、テクポリの11月号では、テクポリクラブの会員になれたし、最近、ツキがまわってきたようです。これで、今、真最中の中間試験でいい点が取れればもう何もいうことはありません。

[H2O]
STAGE 2
LEFT 5
BY TORU

水素原子と酸素原子をかきまぜて水分子を作る……。

さあ、化学の実験が始まりますよ

これが水素原子。色が薄くコロコロしてる。

酸素原子。さすがにちょっと大きめです。

水分子。原子が3つキュッとくっつきます。

■変数リスト
B$(n)……ガラス棒のキャラクタ
O$(n)……原子のキャラクタ
$$(n)……ステージ表示用のキャラクタ
C$(n)……クリア用のキャラクタ
X、X……ガラス棒の座標
BX、BY……原子の座標
K……つくるべきH_2Oの数
P、P1、P2、P3……画面読みこみ
PL$、PL……BGM用

■プログラムの説明

行	内容
10～ 40	初期設定
50～110	画面設定
120～190	メインルーチン（ガラス棒の移動処理）
200～260	原子移動処理
270～320	H_2O完成処理
330～340	GIVE UP!
350～420	クリア
430～590	PCGセット
600～680	ステージデータ

```
10  ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■||||  H 2 0  ||||■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:COLOR 7,0:GOSUB 430
30 NEW CMD:CMD BGM 1:CMD PLAY ,,,"T120V15O4L12","T170V15O5L16"
40 PL$="CDCDCDEFEFGFFDEFC":PL=1
::: ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■  S T A G E  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
50 ST=1:CLS 3:FOR I=2 TO 36 STEP 2:WBYTE I,2,7,"*+":WBYTE I,22,7,"*+":NEXT
60 FOR I=3 TO 21:WBYTE 2,I,7,"*+"+STRING$(20," ")+"*+rrrrrrrrr*+":NEXT
70 RESTORE 110:FOR I=1 TO 4:READ A$,C:WBYTE 27,I*5,C,A$:NEXT
80 RESTORE 600:FOR I=1 TO ST-1:FOR J=5 TO 19:READ D$:NEXT:READ K:NEXT
90 FOR I=5 TO 19:READ D$:FOR J=0 TO 9:WBYTE 4+J*2,I,7,S$(VAL(MID$(D$,J+1,1)))
100 NEXT:NEXT:X=4:Y=3:READ K:WBYTE 33,11,3,STR$(ST):WBYTE 33,16,3,STR$(K)
110 DATA [rH2Or],2,STAGE,5,LEFT,5,BYrTORU,6
::: ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■  M A I N  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
120 I=INP(0) AND INP(1):VX=(I=239)-(I=191):VY=(I=254)-(I=251)
130 P1=STATUS(X+VX,Y+VY-(VY=1)          ) AND 255:IF INP(2)=127 THEN 330
140 P2=STATUS(X+VX,Y+VY-(VY=1)-(VX<>0)) AND 255
150 IF (P1<>32 OR P2<>32) AND I<>255 THEN 200
160 IF I<>255 THEN WBYTE X,Y,7,C$
170 N=-(N=0):X=X+VX:Y=Y+VY:WBYTE X,Y,7,B$(N)
180 CMD PLAY ,,,MID$(PL$,PL,1):PL=PL+1:IF PL=18 THEN PL=1
190 GOTO 120
::: ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■  T H R O W  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
200 IF (P1>=38 AND P1=<43) OR (P2>=38 AND P1=<43) THEN 120
210 IF P1<>32 AND P2<>32 AND VX<>0 THEN 120 ELSE M=1+((P1 OR P2)=35)
220 BX=X+VX+((P1 OR P2)=37):BY=Y+VY-(VY=1)-((VY=0)AND(P2<>32))
```

〈H_2O〉88担当としての苅部君のゲームの感想。彼は移植版というのがかなり多いです。それも原作に忠実に移植してきます。エイキチ氏いわく のなにか＋αがなければ移植はねー、というのにフンフンとうなずく私としては少しひっかかる所がなきにしもあらずなんですがいいノリなんでツイ採用してしまいます。オリジナルはというとつかみどころのないといったかんじでコナミというよりはナムコといった所で、川本健二やTEIJIROのような個性の確立がこれからの課題といったところでしょう。（しげくん）

```
230 P=STATUS(BX+VX,BY+VY) AND 255:PØ=STATUS(BX+VX+M,BY+VY) AND 255
240 IF M=1 AND VX<>Ø THEN P=STATUS(BX+VX-(VX=1),BY) AND 255:PØ=32
250 IF (P OR PØ)<>32 THEN 27Ø
260 WBYTE BX,BY,7,C$(M):BX=BX+VX:BY=BY+VY:WBYTE BX,BY,7,O$(M):GOTO 230
::: ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ C O M P .. ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
27Ø WX=Ø:WY=Ø:ON M GOTO 3ØØ:P3=STATUS(BX,BY+1) AND 255
28Ø IF STATUS(BX+1,BY)=&H2Ø23 AND P3=36 THEN 31Ø
29Ø IF STATUS(BX-1,BY)=&H2Ø23 AND P3=37 THEN WX=-1:GOTO 31Ø ELSE 12Ø
3ØØ IF STATUS(BX,BY-1)=&H2Ø23 AND STATUS(BX+1,BY-1)=&H2Ø23 THEN WY=-1 ELSE 12Ø
31Ø CMD PLAY ,,,,"L32FBFBFBFBL16":WBYTE BX+WX,BY+WY,7,"&'dll()"
32Ø K=K-1:WBYTE 33,16,3,STR$(K):IF K=Ø THEN 35Ø ELSE 12Ø
::: ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ M I S S ! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
33Ø WBYTE 1Ø,12,2,"GIVErUP":CMD PLAY ,,,,"L1O3EDCO5"
34Ø WBYTE 8,14,6,"HITr[S]rKEY":IF INP(4)<>247 THEN 34Ø ELSE 6Ø
::: ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ C L E A R ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
35Ø WBYTE 11,12,6,"CLEAR":FOR I=1 TO 7:COLOR=(4,I):CMD PLAY ,,,,"O4G8E32O5"
36Ø NEXT:COLOR=(4,4):IF ST=9 THEN 37Ø ELSE ST=ST+1:GOTO 6Ø
37Ø CMD PLAY ,,,,,"T12ØV15L8O6"+PL$
38Ø FOR I=1 TO 49:ROLL 4:NEXT:RESTORE 39Ø:FOR I=1 TO 3:READ A$,C
39Ø WBYTE 5,23,C,A$:FOR J=1 TO 25:ROLL 2:NEXT:NEXT:FOR I=Ø TO 8Ø:ROLL 2:NEXT
4ØØ WBYTE 15,23,7,"BYErBYEr!!!":FOR I=1 TO 25:ROLL 8:NEXT:WHILE INKEY$<>"":WEND
41Ø DATA rrrrrrCONGLATULATIONSr!rrrr,2,YOUrHAVErFINISHEDrTHISrGAMEr!,5
42Ø DATA rrPROGRAMEDrBYrTORUrKARIBEr,6 ::::::::::::::: END :::::::::::::::::::
::: ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ SET  PF-X ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
43Ø DIM C%(13):FOR I=33 TO 95:PUT@(Ø,Ø),KANJI(&H1ØØ+I),PSET:GET@(Ø,Ø)-(7,7),C%
44Ø PUT@(1,Ø),C%,OR:GET@(Ø,Ø)-(7,7),C%:P$="":FOR J=Ø TO 7:PP=VARPTR(C%(2))
45Ø P$=P$+RIGHT$("Ø"+HEX$(PEEK(PP+J*3)),2):NEXT:RBYTE(I)=P$+P$+P$:NEXT
46Ø RBYTE(35)="ØØ387Ø6ØØØØØØ3C7EFFFFFFFF7E3CC3B17Ø6ØØØØØ81C3":B$(Ø)=",dl."
47Ø RBYTE(36)="Ø3ØF1F1F1F1FØFØ3ØØØ7ØEØCØØØØØØØØFCF7EFEEECEØFØFC":B$(1)="-dl/"
48Ø RBYTE(37)="CØFØF8F8F8F8FØCØØØØØØØØØØØØØØØØØØ3FØFØ7Ø7Ø7Ø7ØF3F":C$   =" dl "
49Ø RBYTE(38)="ØØØØ3C787Ø6ØØ3ØFØØ3C7EFFFFFFFC73FFC3B97Ø6ØØØØØ83":C$(Ø)=" "
5ØØ RBYTE(39)="ØØØØ3C787Ø6ØCØFØØØ3C7EFFFFFF3FØEFFC3B97Ø6ØØØØØ81":C$(1)="  "
51Ø RBYTE(4Ø)="1F3F3F3F3F1FØFØ3ØF1E1CØØØØØØØØØØEFDFDEDCCØEØFØFC":O$(Ø)="#"
52Ø RBYTE(41)="F8FCFCFCFCF8FØCØØØØØØØØØØØØØØØØØ87Ø3Ø3Ø3Ø7ØF3F":O$(1)="$%"
53Ø RBYTE(42)="ØØ484B487B6B6BØØFFFFFFFFFFFFFFFFFFB7B4B7849494FF":S$(Ø)="  "
54Ø RBYTE(43)="ØØ1ED252DA1ADEØØFFFFFFFFFFFFFFFFFFE12DAD25E521FF":S$(1)="# "
55Ø RBYTE(44)="ØEØEØE1E1E1C1C3CØCØCØC1C1C181838FDFDFDFDFDFBFBFB":S$(2)=" #"
56Ø RBYTE(45)="7Ø7Ø7Ø787838383C6Ø6Ø6Ø7Ø7Ø3Ø3Ø38EFEFEFF7F7F7F7FB":S$(3)="##"
57Ø RBYTE(46)="3C38387878787Ø7Ø7Ø383Ø3Ø7Ø7Ø6Ø6Ø6ØFBF7F7F7F7EFEFEF":S$(4)="$%"
58Ø RBYTE(47)="3C1C1C1E1EØEØEØE3818181C1CØCØCØCFBFBFBFDFDFDFDFD"
59Ø RBYTE(32)="ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØFFFFFFFFFFFFFFFF":RETURN
::: ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ STAGE DATAS ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
6ØØ DATA Ø12312Ø121,1Ø21Ø21Ø21,Ø12Ø121Ø12,1Ø41Ø41Ø41,Ø14Ø14Ø14Ø,Ø41Ø41Ø41Ø,
         Ø231Ø41Ø4Ø,ØØ121Ø21Ø2,Ø121Ø24Ø21,Ø12Ø12Ø121,Ø121Ø21Ø21,1ØØ21Ø21Ø2,
         Ø121Ø21Ø21,1Ø212Ø12Ø1,Ø12Ø121Ø12,7
61Ø DATA Ø321421320,12ØØ111Ø2Ø,Ø141232101,Ø111Ø2244Ø,ØØØØ223341,ØØØØØØØØØØ,
         Ø214123Ø12,ØØ12233444,1234Ø123Ø1,Ø142231Ø12,Ø132321Ø1Ø,Ø12341Ø32Ø,
         Ø24Ø24Ø2ØØ,Ø123123Ø12,Ø12311ØØØØ,8
62Ø DATA Ø321Ø21Ø21,Ø123Ø123Ø1,Ø141Ø21Ø23,ØØØØØ12Ø1Ø,4Ø12Ø144Ø2,4312Ø12321,
         Ø21441Ø2Ø1,Ø21Ø21ØØ11,21Ø3213ØØ1,3214123122,21Ø124Ø121,4Ø12321Ø1Ø,
         Ø12341Ø21Ø,2321Ø12321,Ø21Ø21Ø2Ø4,8
63Ø DATA Ø413201210,Ø123212320,Ø141Ø12321,Ø12321Ø214,444402101,3211Ø141Ø1,
         321Ø41Ø122,Ø123Ø42Ø33,Ø12Ø2Ø3Ø1Ø,3Ø14ØØ2321,Ø1Ø3111310,321Ø2Ø13ØØ,
         Ø1Ø3Ø1Ø32Ø,Ø12Ø4Ø2Ø12,Ø321Ø23Ø32,9
64Ø DATA Ø323221231,Ø12Ø21Ø21Ø,Ø23ØØ2ØØØ2,Ø123211210,12321Ø1223,41232141Ø1,
         Ø321ØØØØØØ,12121202ØØ,123Ø1Ø341Ø,141Ø414123,Ø2Ø1ØØ2Ø3Ø,ØØØØ1Ø3Ø2Ø,
         Ø21ØØ21Ø2Ø,12Ø441Ø231,212Ø41Ø12Ø,8
65Ø DATA Ø124Ø32Ø1Ø,Ø32141Ø231,Ø12Ø312Ø1Ø,321Ø41ØØ21,Ø12Ø4ØØ233,321Ø4Ø232Ø,
         ØØØØ12Ø32Ø,12Ø34Ø21Ø3,Ø21Ø3321Ø1,Ø32Ø12112Ø,Ø21Ø22Ø12Ø,Ø2114Ø21ØØ,
         12Ø12212ØØ,212221221Ø,Ø2144Ø2144,9
66Ø DATA 321Ø321Ø12,Ø1241ØØ12Ø,Ø21412Ø2Ø2,ØØ12ØØ12ØØ,Ø231231Ø21,12341Ø3314,
         Ø333Ø232Ø1,Ø21Ø4ØØ412,Ø232141Ø13,Ø2313Ø1Ø1Ø,Ø113133102,Ø333303410,
         Ø123101400,Ø143Ø14Ø14,Ø133412Ø4Ø,8
67Ø DATA 123123123Ø,Ø214Ø21ØØ2,Ø231Ø21Ø21,Ø213Ø12ØØ1,321321321Ø,412312341Ø,
         Ø21Ø32412Ø,Ø213Ø241Ø4,ØØ2341Ø123,1Ø23210400,Ø121ØØ2Ø4Ø,Ø2Ø1Ø21ØØØ,
         12412Ø2344,2421141212,114Ø42Ø321,9
68Ø DATA 4Ø321Ø214Ø,12410120 21,321Ø44Ø124,Ø14Ø32132Ø,4Ø13214Ø21,3Ø1Ø2Ø4Ø1Ø,
         Ø14Ø14ØØØ1,1Ø21Ø21Ø11,Ø41Ø241Ø24,1Ø2312Ø24Ø,Ø31Ø413Ø24,131Ø14Ø212,
         Ø323244312,4321431413,4Ø24Ø2ØØØØ,9
69Ø ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ COPYRIGHT (C) 1986 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
      ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■  BY TORU KARIBE    ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```


ポシェット裏面場

〈ともやの結婚物語・2〉「荻野目は冷たいな」「あたし、雪女だから」「……」「あれ？　どーしたの」「地方のギャグは飛んでるなァ」「ハハハ（笑ってゴマかす）」「それよりさァ、今度デートしようぜ」「ハハハ（笑ってゴマかす）」「よーし、決めた！　絶対東京に遊びに来いよ」「うん」「それでは私の住所を教えよう——中野区若宮……」という訳で結婚する気もないともやは一体いつ結婚するのであろうか。一応、荻野目の指のサイズは調査済みなのだが——。でも年下もいいけど年上ってのも悪くないなァ、でした。

FOR
PC-8801mkIISRシリーズ 要PF-X N88-BASIC(V2)

Pock kun

ポック クン

注意

このプログラムはPF-Xを使用しています。NEW CMDを実行し、49ページのPF-Xを入力・実行し、NEWしてからこのプログラムを入力・実行してください。

SCORE:00550 POWER:001 ROUND:02 POCK:03

➡真中あたりのブタの鼻みたいな子がポックン。でも足がスーッと伸びるのが素敵です。

X1の人気ゲームに、プラスα。隠れキャラもある!

ポシェットのNo.10で掲載したX1ゲームを移植したもの。〝キャタピ〟と市販の〝チャックン〟をあわせたような楽しいゲームなのだ。

4、6キーで〝ポックン〟を動かして、スペースキーで足を伸ばしつつG印のキャラを取っていく。この足を伸ばすところがかわいい。

ただし、足を1回伸ばすたびにパワーが1ずつ減っていく。で、パワーが0になったらゲームオーバー。

それに、Gを取るたびに出てくるガイコツにあったったり頭をブロックにぶつけるとパワーが一気にマイナス10されてしまうので注意して。ポックンを追いかけてくるガブガブというやつがいて、こいつにつかまってもやっぱりゲームオーバーなのだ。

……とこのへんはオリジナルとまったく同じだけど、パワーが20以下になると、パワー表示が赤になったり、スコア表示がカラフルになった。

それに隠れキャラもある。あることをすると、パイナップルが出てきて、それを取ると1アップなのだ。出し方は秘密。どうしても知りたければ、プログラムを解読してね。

オリジナルは10面までだったけど、この88+PF-X版は15面まで。たっぷり楽しめるおすすめゲームです。

CHIKARE TABI-

Pock kun
KAKOMI WO NOBORU NO ZU
FUN!
GUI――N
HEKO
HEKO

BY Y.S.H.

A FANTASY ACTION ROLEPLAY.
Deja-Vu™
できなかったらどーしよ。

このゲームがやりたくて88に移植してしまった

Pock kunやりたさに移植してしまったぼくです。面は5面ふやしてあります。おもしろいゲームなので、ぜひやってみてくださいね。ところで、次回作はリアルタイムのアドベンチャーみたいなものを考えてます。ずっとあとになると思いますが、もしできたら、よろしく!

■変数リスト
X、Y……ポック座標
A、B……ガブガブ座標
S……キー入力
D、C……座標増減用
SC……スコア
HS……ハイスコア
RO……ラウンド
PO……パワー
E、F……A、Bの増減用
P……ポックの残り
I、IX、IY、A$……画面表示用

■プログラムの説明

行	内容
10〜 40	初期設定1
50〜 80	タイトル
90	初期設定2
100〜150	キー入力、移動
160〜180	ガイコツ取った、隠れキャラ出現
190〜240	ガブガブ移動
250〜310	足をのばす
320	ゴールド取る
330	パワーダウン
350〜360	スコアなどの表示
370	OUT!
380	ゲームオーバー
390〜400	ラウンドクリア
410〜490	画面作成
500〜650	面データ
660〜720	太文字ルーチン
730〜870	PCGセット

〈Pock kun〉このゲームの欄外はオリジナルの時も私でした。そこでオリジナルとの比較。このプログラム実はキャタピなんです。88版キャタピはX1にくらべて確実に遅かったんですが、これはオリジナルとほとんどかわりません。音も全くといっていいほどよく似ています。おまけに1面がX1面というのまでキレイに移植しています。ここらへんはせめて88面にして欲しかったところです。でもなぜかこれはオリジナルよりもおもしろいと思うんだよね。なぜだろう。(しげくん)

```
10 '● POCK KUN  ORIGINAL ( X1 ) BY ﾄﾞﾐﾆｺﾎﾞﾝｷﾞｰ  88SR VER BY Y.S.H. ●
20 COLOR 7,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:CMD STOPM
30 DEFINT A-Z:CMD PAL:CLS 3:DIM Z(2,1),Q$(16),G%(13):GOSUB 490:CMD BGM 1
40 HS=2000:GOSUB 670:COLOR=(7,7):COLOR 7
50 CLS 3:SCREEN ,2:RO=15:LINE(0,0)-(639,176),1,BF:GOSUB 430:ROLL 8:CMD PLAY,,,"V
1405L32R","V1404L32R
60 FOR I=21 TO 24 STEP 3:WBYTE 0,I,7,STRING$(40,"-"):NEXT:FOR I=22 TO 23:WBYTE 0
,I,7,"-"+STRING$(38,"r")+"-":NEXT
70 SC=0:P=3:R=1:RO=1:RR=0:T=0:WBYTE 1,22,0,STRING$(38," "):WBYTE 13,23,5,"HITrSP
ACErKEY"
80 WBYTE 8,22,7,"HIGHrSCORE":WBYTE 22,22,6,FNSC$(5,HS)+"rPTS":SCREEN,0:WHILE INP
(9)<>191:WEND
90 CLS 3:H=0:X=1:Y=21:A=38:B=21:W=0:RR=RR*-(RR<3):PO=100-RR*20:GOSUB 420:I=0:Z=&
H2000:M=0
100 ' POCK
110 IF (INP(9)=191)*(STATUS(X,Y+1)-Z<>32) THEN PO=PO+9:GOSUB 330:GOTO 250
120 S=INP(0):C=((S=191)-(S=239))*(STATUS(X,Y+1)-Z=45):D=-(C=0)
130 G=STATUS(X+C,Y+D)-Z-42:IF G>0 THEN ON G GOTO 310,160,150,110,180
140 WBYTE X,Y,7," ":X=X+C:Y=Y+D
150 WBYTE X,Y,7,CHR$(Z(-(S=239)-(S=191)*2,M)):GOSUB 200:W=(W MOD 6)+1:CMD PLAY,,
,Q$(W):GOTO 110
160 SC=SC+(SC>0)*10:CMD PLAY,,,"CCGGAAGG":GOSUB 330
170 IF H=(R MOD 10)+1 AND CF=0 THEN CF=1:WHILE STATUS(KX,KY)-Z<>32:KX=RND*37+1:K
Y=RND*20+1:WEND:WBYTE KX,KY,7,"/":GOTO 140 ELSE 140
180 CMD PLAY,,,"ABCD":P=P+1:GOSUB 480:GOTO 140
190 ' ｶｲｼﾞｭｳ
200 IF RND>.5 THEN E=SGN(X-A)*((RND>.9)*2+1):F=0 ELSE F=SGN(Y-B)*((RND>.9)*2+1):
E=0
210 IF (A+E=X)*(B+F=Y) THEN 370
220 IF STATUS(A+E,B+F)-Z<>32 THEN 240
230 WBYTE A,B,7," ":A=A+E:B=B+F
240 M=1-M:WBYTE A,B,7,CHR$(39+M):RETURN
250 ' ｱｼ ﾉﾋﾞﾙ
260 D=-1:C$=CHR$(STATUS(X,Y+D)-Z):CMD PLAY,,,"GA"
270 IF C$="+" THEN GOSUB 320 ELSE IF C$<>" " THEN D=-1:IF C$="," THEN GOTO 300 E
LSE IF C$="-" THEN D=0:WBYTE X,Y,7,"&":SC=SC+(SC>0)*10:CMD PLAY,,,"CDCDFCFC":GOS
UB 330:GOTO 300
280 IF C$="/" THEN P=P+1:CMD PLAY,,,"ABCD":GOSUB 480
290 WBYTE X,Y,7,"%":Y=Y+D:WBYTE X,Y,7,"$":I=I+1:GOSUB 200:ST=(INP(9)=191)*(I<6):
IF ST=0 OR INP(0)<>255 THEN D=0 ELSE 260
300 FOR II=1 TO I:WBYTE X,Y+II,7," ":NEXT:I=0:S=INP(0):C=(S=239)-(S=191):C=C*-(D
=0):GOTO 130
310 GOSUB 320:GOTO 140
320 CMD PLAY,,,"CCEEGGEE":SC=SC+10:GOSUB 360:H=H+1:IF H=HH THEN 390 ELSE WHILE C
HR$(STATUS(RX,RY)-Z)<>" ":RX=INT(RND*36)+1:RY=INT(RND*19)+1:WEND:WBYTE RX,RY,7,"
,":RETURN
330 PO=PO-10:PO=PO*-(PO>0):GOSUB 360:IF PO=0 THEN 370 ELSE RETURN
340 GOSUB 360:IF PO=0 THEN 370 ELSE RETURN
350 WBYTE 1,23,7,"SCORE:":WBYTE 13,23,7,"POWER:"
360 WBYTE 7,23,5,FNSC$(5,SC):WBYTE 19,23,6+(PO<21)*4,FNSC$(3,PO):RETURN
370 WBYTE X,Y,7,CHR$(Z(0,0)):CMD PLAY,,,"BDBDBDBDCDCDBDBDBDBD":P=P-1:GOSUB 470:I
F P>=0 THEN FOR I=0 TO 999:NEXT:GOTO 90 ELSE FOR I=0 TO 1999:NEXT:IF SC>HS THEN
HS=SC
380 WBYTE 15,9,6,"GAME  OVER":FOR I=0 TO 1999:NEXT:FOR I=1 TO 2:CMD PLAY,,,"C8F4
D4F4D2.R4.","C8F4DFF4D2.R4.":NEXT:FOR I=0 TO 9999:NEXT:GOTO 50
390 CF=0:FOR I=1 TO 7:WBYTE 14,5,I,"ROUNDrCLEAR":CMD PLAY,,,"CDEGB>EEGD<":NEXT:R
=R+1:RR=RR-(RO=15):FOR I=0 TO 999:NEXT:RO=(RO MOD 15)+1:JO=PO:FOR I=1 TO JO:SC=S
C+10:PO=PO-1
400 CMD PLAY,,,"GE":GOSUB 360:NEXT:FOR I=0 TO 999:NEXT:T=(T MOD 3)+1:P=P-(T=3):G
OTO 90
410 ' ｶﾞﾒﾝ
420 FOR I=1 TO 21:WBYTE 0,I,7,"-"+STRING$(38," ")+"-":NEXT:FOR I=0 TO 22 STEP 22
:WBYTE 0,I,7,STRING$(40,"-"):NEXT:FOR IY=0 TO 18 STEP 3:FOR IX=1 TO 36 STEP 3:WB
YTE IX+2,IY+2,7,"-":NEXT:NEXT:WBYTE 9,20,7,STRING$(23," ")
430 RESTORE 510:IF RO>1 THEN FOR I=2 TO RO:READ A$,B$,C$:NEXT
440 READ A$:I=LEN(A$):FOR II=1 TO I STEP 2:IX=VAL("&H"+MID$(A$,II,1)):IY=VAL("&H
"+MID$(A$,II+1,1)):WBYTE IX*3,IY*3-1,7,"----":NEXT
450 READ B$:I=LEN(B$):FOR II=1 TO I STEP 2:IX=VAL("&H"+MID$(B$,II,1)):IY=VAL("&H
"+MID$(B$,II+1,1)):WBYTE IX*3,IY*3-1,7,"-dl-dl-dl-":NEXT
460 READ C$:I=LEN(C$):HH=I/2:FOR II=1 TO I STEP 2:IX=VAL("&H"+MID$(C$,II,1)):IY=
VAL("&H"+MID$(C$,II+1,1)):WBYTE IX*3,IY*3-1,7,"+":NEXT:WBYTE 0,23,0,STRING$(39,"
")
470 WBYTE 23,23,7,"ROUND:":WBYTE 32,23,7,"POCK:"
480 WBYTE 29,23,3,FNSC$(2,R):WBYTE 37,23,4,FNSC$(2,P):GOSUB 350:RETURN
490 Z(0,0)=35:Z(0,1)=35:Z(1,0)=33:Z(1,1)=41:Z(2,0)=34:Z(2,1)=42:RESTORE 490:FOR
I=1 TO 16:READ Q$(I):NEXT:RETURN:DATA C,F,C,F,D,G,D,G,E,A,E,A,D,G,D,G
500 ' ROUND DATA
510 DATA 1311314171225292A2B23363B30434547484A4152545556585B5263676A6B61727A6B7C
7C3,21318122328 2A26383A35464A41555658595A516365666768696,B121539324741236C686
520 DATA 111415212426323543445463667483849295A1A4A6B1B4B5,121315263233354253839 2
A2A3A5B6C2C3C5,23434652616571758 29396B3
530 DATA 1115212326414244454653545564717276929394 95A4A5B3B6,111213313241444553 54
5563647181838485929 5B1C1C2,162224436174A2A6B1C4C5
540 DATA 142226364244515355616466717375828496A2A6B4,111426335585A3B6C1C4,1316214
3627293B1C3C6
550 DATA 2514162333535455646671727385 92A3A5B4B6C1C2,11121332355254637582 92A5B6,1
722273142648 5A1B2C1C7
560 DATA 11B12242527282A2339314448 4B4255575A53646869617 27A7B7,63731323B3C3449426
6676B6,617112C234A4166676C65383
570 DATA 1121319151617 1A1B142821323537 3A3B33444849466567625A516B626A7,316171A164
74,14C4558512C231A136A6
580 DATA 125272B203233393A3C31444648 4B4265676A61767B7,215181B122B2355585A5,11617
1C153831545 95C5
590 DATA 51122252B304347484A41525556506 46A6B6275767,21516122728292132333 93C3C415
355575C53676,114191A1C16324C4952666C7
600 DATA 31A12242527282A2133393B3245474A4154585B52666A617B7,52825383647465 75,115
181C16373449416568 6C6
610 DATA 314151718191022242 82A2C213235373A3B33454749415458 6B536567696275777A7,31
A112C2334393A3558536A627B7,1131C1C1627214C4657517C7
620 DATA 125272B20363C3143494B44555758 52666A6,33A354842535A5B5,215181B1647425B54
69617C7
630 DATA 329223436383A3145474B44585062666A6C65777,41914595,115181C1449415C556861
7C7
640 DATA 1434547494B4458526A6,1242528292C22434B4A4,114191C122B26373651575C54696
650 DATA 11212225263437424356616375828386 9194,11122425263134364252556162657 47576
818283859193 9596,A7
660 ' SET PCG
670 DEF FNSC$(I,SC)=RIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC),2),I)
680 COLOR 4:LOCATE 13,11:PRINT "ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾁｮ!":COLOR=(7,0)
690 FOR I=46 TO 95:PUT@(0,0),KANJI(256+I),PSET
700 PUT@(1,0),KANJI(256+I),OR:GET@(0,0)-(7,7),G%
710 P$="":FOR J=0 TO 7:P$=P$+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(VARPTR(G%(2))+J*3)),2):NEXT
720 RBYTE(I)=P$+P$+P$:NEXT
730 RBYTE(33)="EECD8500000001BE113E7EAFAFAFFE41003C7EAFAFAF7C00"
740 RBYTE(34)="77B3A1000000807D887C7EF5F5F57F82003C7EF5F5F53E00"
750 RBYTE(35)="7E8D850000008118817E7EDBDBDB7EE7003C7EDBDBDB7E00"
760 RBYTE(36)="4281000000 81DB18995AFFFFFF7E24E7185AFFC3997E0000"
770 RBYTE(37)="9C9C9C9C9C9C9CE7E7E7E7E7E7E7E70000000000000000"
780 RBYTE(38)="81000081189C9C9C7EDBDB7EE7E7E7E77EDBDB7E00000000"
790 RBYTE(39)="7EFFC34266002481816642426681 7E0000665ADBFF7EA57E"
800 RBYTE(40)="7EC3426600A50081E742426681 7E7E00665ADBFF7E24817E"
810 RBYTE(41)="BD8D85000000 81E3427E7EAFAFAF7E1C003C7EAFAFAF7E00"
820 RBYTE(42)="BDB1A1000000 81C7427E7EF5F5F57E38003C7EF5F5F57E00"
830 RBYTE(43)="C3810000000081C33C46B7BFA3B7463C3844B6BEA2B64438"
840 RBYTE(44)="FFFFAF27FF8387FF307CAE26FE0000F83C7EAF27FF0204FC"
850 RBYTE(45)="007E7E7E7E7E7E00FFFFDF9F1E1C1FF007E7E7E7E7E7E00"
860 RBYTE(47)="C3810000000081C33C66E7FFFFFF7E3C285CBA55AA552A14"
870 RBYTE(32)="FFFFFFFFFFFFFFFF00000000000000000000000000000000":RETURN
```


ポシェット裏面場

〈クリスマスに聴くレコードに〉 1人で過ごすために：ニルソン『夜のシュミルソン』 2人で過ごすために：ライ・クーダー『JAZZ』 沢山で過ごすために：これはもうどーでもよいようなものだが、まあBCR『サタデーナイト』やランナウェイズの『チェリーボム』を大声で歌うとばかばかしくてよいが近所迷惑 （よっちゃん） スザンヌ・ベガ や くじら なんか聴くのがいーと思います。クリスマスに限らず、冬にはぴったしよ。（少女ゆき） アート・ガーファンクルの『天使の歌声』（バンブ）

FOR
PC-8801mkIISRシリーズ　要PF-X N88-BASIC(V2)

ADVEN PAMPUU

アドベンパンプ

[:1UP　370] [:TOP　3960] [:TIME　447]

ラウンド1ーエリア1。主人公のパンプが穴をジャンプで越える。

No.10掲載のFM-7版『寅吉一家……』に、ポシェッターズのキャラクタを入れただけ……なんて、最初思っていたら、動きはいいし、敵キャラのパターンがなかなかよくて、とっても楽しめるゲームになっている。

テンキーの[4]、[6]で左右、スペースキーでジャンプ。パンプを右へ右へと進ませて、5エリア1ラウンド、全6ラウンドに挑戦。

注意

このプログラムはPF-Xを使用しています。NEW CMDを実行し、49ページのPF-Xを入力・実行し、NEWしてからこのプログラムを入力・実行してください。

敵キャラは、サインカーブを描いて飛んでくる〝エイキチUFO″、ゴロゴロと転がってくる〝でぶBALL″、足もとにニョキニョキはえてくる〝ヤリガイLOLI″、それに、穴（ときどき、伸び縮みしているのも出てくる）。全部、触れるとアウト。パンプは3匹まで。運がよくないと面クリアはできない。けど、まあ、運もゲームのひとつ。

ちなみに、タイトルで、2回目以降、[2]、[4]、[6]、[8]、[2]、スペースキーと入力すると……何かが起こります。

（パソコン版の）スーパーマリオよりは、絶対おもしろい！はず

1―2。でぶBALLの接近。やっぱりこれもジャンプでよける。

エイキチUFOとの遭遇。う〜むちょっと手強い。

ヤリガイLOLIがニョキニョキと登場！

穴にさわってパンプが死んでしまった。目が点々になるのがかわいい。

Congratulations !

ラウンド1をようやくクリア。ニコニコのパンプがまたかわいい。

BY 萩原秀浩

このゲーム、5ラウンドあたりからは運がよくないとクリアできないんじゃないかな。ガベージコレクションがまれにおかしくなって……。まあおちゃめな88のことですから。そいで、ボクも中3です。受験のためにプログラムはお休みします。でも、ゲームはしますよーだ。

プログラムはお休み、でもゲームはまた別。

■変数リスト
C$(n)……キャラクタ
F$(n)……穴ぼこキャラ
V1(n)……パンプジャンプ用
V2(n)……エイキチUFO用
M$(n)、MU……BGM用
R$(n, m)……ラウンドデータ
LE……パンプの残り
S……スコア
H……ハイスコア
TI……タイム
RO……ラウンド
AR……エリア
R(n)……各エリアの敵のNo.
F(n)……各エリアの敵のフラグ
Q、Q$……バック用
VV、F……穴ぼこ用
X、Y……パンプ座標
X(n)、Y(n)…敵座標
J……パンプジャンプフラグ

■変数リスト2
VX……パンプ移動用
ST……INP (0)

■プログラムの説明

10〜 70	初期設定
80〜100	タイトル
110〜190	準備
200〜260	メインルーチン
270〜290	パンプジャンプ
300〜340	ヤリガイLOLI
350〜380	エイキチUFO1
390〜400	でぶBALL1
410	穴ぼこ1
420〜440	エイキチUFO2
450〜460	でぶBALL2
470	穴ぼこ2
480〜520	面クリア
530〜540	HAPPY　END
550〜580	ゲームオーバー
590〜600	敵消去
610〜900	PCGセット
910〜980	データ

■参考
セガ『ピットフォールII』

突然ボーナス

〈ADVEN　PAMPUU〉このゲームは確かにパソコン版のスーパーマリオに似ています。No.7の寅吉一家〜おしま救出大作戦に酷似しています。キャラクタも編集部もののオテガルキャラです。しかしこれだけは確かなことである。〝このゲームはパソコン版のスーパーマリオよりも絶対にオモシロイ″。私は㊙してパンプの数が減らないようにしてチャレンジしましたがエリア4−3あたりでくさってしまいました。（しげくん）

```
10 SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 1,24,0,1:COLOR 7:DEFINT A-Z:CLS 3:DIM X(3),Y(3
),F(3),C$(9),F$(5),R$(5,6),V1(7),V2(8),M$(104)
20 DEF FNP$(X,Y)=CHR$(STATUS(X,Y) AND 255):FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:GOSUB 6
10
30 FOR I=0 TO 9:READ A$,B$:C$(I)=A$+"dll"+B$:NEXT:FOR I=1 TO 5:READ F$(I):NEXT
40 FOR I=1 TO 7:READ V1(I):NEXT:FOR I=1 TO 8:READ V2(I):NEXT
50 FOR I=1 TO 104:READ M$:IF VAL(M$)=0 THEN M$(I)=M$:ELSE I=I+VAL(M$)-1
60 NEXT I
70 FOR I=1 TO 6:FOR J=1 TO 5:READ R$(J,I):NEXT J,I
80 CLS 3:RESTORE 980:FOR I=1 TO 5:READ A$:A=VAL("&h"+A$):FOR J=1 TO 5:PUT@(I*20+
170+J,65),KANJI(A),OR,5,0:NEXT J,I
90 FOR I=1 TO 7:READ A$:A=VAL("&h"+A$):FOR J=1 TO 5:PUT@(I*30+220+J,86),KANJI(A)
,OR,2,0:NEXT J:FOR J=1 TO 5:PUT@(I*30+216+J,85),KANJI(A),OR,7,0:NEXT J,I
100 I$=I$+INKEY$:LOCATE 13,15:COLOR 7:PRINT "PUSH SPACE KEY":IF INP(9)<>191 THEN
 100
110 LE=16:S=0:IF RIGHT$(I$,5)<>"24862" THEN RO=1:AR=1:LE=2:CMD BGM 1:SCREEN 0,3
120 TI=500:LOCATE 0,0:COLOR 7:PRINT USING "[:1UP######0] [:TOP######0] [:TIME  5
00]";S,H:IF RO=0 AND AR=0 THEN LE=0:RO=5:AR=1
130 SCREEN 0,3:CLS 3:LOCATE 16,9:COLOR 7:PRINT USING "WORLD #-#";RO,AR:LOCATE 14
,11:COLOR 7:PRINT USING "PAMPUU ## LEFT";LE:MU=1
140 LOCATE 17,13:COLOR 2:PRINT "READY !":FOR I=1 TO 5000:NEXT:CLS:SCREEN 0,0
150 FOR I=0 TO 3:R(I)=VAL(MID$(R$(AR,RO),I+1,1)):NEXT:Q$="?????":Q=35:COLOR=(5,2
):IF RO<3 THEN COLOR=(5,5) ELSE IF RO>4 THEN COLOR=(5,1):Q$=">":Q=39
160 CLS 3:LINE(0,8)-(639,159),5,BF:LINE(0,190)-(639,199),2,BF:GOSUB 590:WBYTE 0,
20,7,STRING$(40,"$"):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
170 FOR I=39 TO 40-LE*2 STEP -2:WBYTE I,24,7,"@":NEXT:WBYTE 0,20,7,STRING$(40,"$
"):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):FOR I=2 TO 8:X=RND*Q:WBYTE X,I,7,Q$:NEXT
180 IF R(0)=1 THEN WBYTE 15,20,7,F$(4) ELSE IF R(0)>1 THEN FOR I=1 TO 3:WBYTE I*
12-9,20,7,F$(R(0)+1):NEXT
190 X=0:Y=18:J=0:SX=0:VV=1:F=1
200 CMD PLAY "@47V1106T255L64Q8"+M$(MU):MU=MU+1+(MU=104)*104
210 TI=TI-1:IF TI<0 THEN COLOR 0:LOCATE 14,9:PRINT "TIME OVER !!":GOTO 550 ELSE
LOCATE 35,0:COLOR 7:PRINT USING "####";TI:IF J>0 THEN 270
220 ST=INP(0):VX=(ST=239)-(ST=191):IF INP(9)=191 THEN 270
230 IF X+VX=-1 THEN VX=0 ELSE IF X+VX=39 THEN 480
240 WBYTE X,Y,7,C$(0):X=X+VX:WBYTE X,Y,7,C$(X MOD 2+1):S=S+ABS(VX):LOCATE 5,0:CO
LOR 7:PRINT USING "######0";S
250 IF FNP$(X,20)+FNP$(X+1,20)="  " THEN 550
260 FOR I=1 TO 3:ON R(I) GOSUB 300,350,390,410,420,450,470:IF ABS(X-X(I))+ABS(Y-
Y(I))<2 AND F(I)>0 THEN 550 ELSE NEXT:GOTO 200
270 IF X+VX<0 THEN X=0:VX=0 ELSE IF X+VX>38 THEN X=38:VX=0
280 J=J+1:WBYTE X,Y,7,C$(0):X=X+VX:Y=Y+V1(J):WBYTE X,Y,7,C$(3)
290 IF J=7 THEN J=0:GOTO 250 ELSE IF J=1 THEN CMD PLAY ,,,"T255L3206V15CEFG>CE":
GOTO 260 ELSE 260
300 ON F(I) GOTO 310,320,320,320,330,330,330,320,340
310 X(I)=X+3:Y(I)=18:F(I)=F(I)+1:IF X(I)>38 OR RND*10>6 THEN F(I)=0:RETURN
320 WBYTE X(I),Y(I),7,C$(7):F(I)=F(I)+1:RETURN
330 WBYTE X(I),Y(I),7,C$(8):F(I)=F(I)+1:RETURN
340 WBYTE X(I),Y(I),7,C$(0):F(I)=0:RETURN
350 IF F(I)=0 AND RND*10<4 THEN F(I)=1:X(I)=38:Y(I)=18:WBYTE X(I),Y(I),7,C$(6):R
ETURN ELSE IF F(I)=0 THEN RETURN
360 WBYTE X(I),Y(I),7,C$(0):X(I)=X(I)-1:Y(I)=Y(I)+V2(F(I))
370 WBYTE X(I),Y(I),7,C$(6):F(I)=F(I)+1+(F(I)=8)*8
380 IF X(I)=0 THEN WBYTE X(I),Y(I),7,C$(0):F(I)=0:RETURN ELSE RETURN
390 IF F(I)=0 AND RND*10<3 THEN F(I)=1:X(I)=38:Y(I)=18:WBYTE X(I),Y(I),7,C$(9):R
ETURN ELSE IF F(I)=0 THEN RETURN
400 WBYTE X(I),Y(I),7,C$(0):X(I)=X(I)-2:WBYTE X(I),Y(I),7,C$(9):IF X(I)<=0 THEN
WBYTE X(I),Y(I),7,C$(0):F(I)=0:RETURN ELSE RETURN
410 F=F+VV:WBYTE 15,20,7,F$(F):IF F+VV=6 OR F+VV=0 THEN VV=-VV:RETURN ELSE RETUR
N
420 IF F(I)=0 AND RND*10<2 THEN F(I)=1:X(I)=38:Y(I)=12:WBYTE X(I),Y(I),7,C$(6):R
ETURN ELSE IF F(I)=0 THEN RETURN
430 WBYTE X(I),Y(I),7,C$(0):X(I)=X(I)-1:WBYTE X(I),Y(I),7,C$(6)
440 IF X(I)=0 THEN WBYTE X(I),Y(I),7,C$(0):F(I)=0:RETURN ELSE RETURN
450 IF F(I)=0 THEN F(I)=1:X(I)=38:Y(I)=18:WBYTE X(I),Y(I),7,C$(9):RETURN
460 IF RND*10>5 OR X(I)-X<8 THEN 400 ELSE WBYTE X(I),Y(I),7,C$(9):RETURN
470 F=F+1:WBYTE 15,20,7,F$(F):IF F=5 THEN F=0:RETURN ELSE RETURN
480 WBYTE X,Y,7,C$(0):GOSUB 590
490 AR=AR+1:IF AR=6 THEN 500 ELSE 150
500 WBYTE 0,20,7,STRING$(40,"$")
510 WBYTE 19,18,7,C$(5)+"u=":FOR I=1 TO 91:COLOR I MOD 7:LOCATE 11,9:PRINT "Cong
ratulations !":NEXT:IF RO=6 THEN 530
520 COLOR 6:LOCATE 12,11:PRINT "Try next round.":RO=RO+1:AR=1:S=S+100*RO:FOR I=1
 TO 5000:NEXT:GOTO 120
530 COLOR 6:LOCATE 8,11:PRINT "You are great player !":LOCATE 7,12:PRINT "Specia
l bonus 100000 Pts.":S=S+10000!:LOCATE 5,0:COLOR 7:PRINT USING "######0";S
540 RO=1:AR=1:FOR I=1 TO 10000:NEXT:LOCATE 16,15:COLOR 2:PRINT "The END":FOR I=1
 TO 20000:NEXT:CLS:GOTO 570
550 CMD PLAY "@42":GOSUB 590:WBYTE X,Y,7,C$(4):FOR I=1 TO 1000:NEXT:CMD BGM 0:CM
D PLAY "O6T255L8V15Q4CRL32CCCL8<GRA>CR4":CMD BGM 1:WBYTE X,Y,7,C$(0):CMD PLAY "@
5807V15C4":LE=LE-1
560 IF LE>-1 THEN FOR I=1 TO 4000:NEXT:GOTO 120 ELSE FOR I=1 TO 3000:NEXT
570 FOR I=0 TO 15:LOCATE I,12:COLOR 0:PRINT " A E  V R":LOCATE 30-I,12:PRINT "G
M  O E ":CMD PLAY "@18T255V15N=I;64":NEXT:LOCATE 15,12:PRINT "GAME  OVER"
580 FOR I=1 TO 5000:NEXT:IF S>H THEN H=S:LOCATE 19,0:COLOR 7:PRINT USING "######
0";H:GOTO 80 ELSE 80
590 FOR I=1 TO 3:IF F(I)<>0 THEN WBYTE X(I),Y(I),7,C$(0):F(I)=0
600 NEXT:RETURN
610 RBYTE(35)="FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF"
620 RBYTE(36)="AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA55AA55"
630 RBYTE(37)="EBDDDEBF7F7F7FBF081C1E3F7F7F7F3FEBD5D2BF7F7F7FBF"
640 RBYTE(38)="D7BB3DFDFEB7B72610383CFCFEB7B7FED7AB25FDFEB7B726"
650 RBYTE(39)="9F7FFF0F7F9F3EBD1F7FFF0F7E9E3E3C9F7FFF0F7F9F3EBD"
660 RBYTE(40)="04FFFEF9FBFD1EDEFCFFFE18080C1E1E04FFFEF9FBFD1EDE"
670 RBYTE(41)="0FFF7F0FFF1FEFEF0FFF7F0FFE1E0F0F0FFF7F0FFF1FEFEF"
680 RBYTE(42)="05FEFFF8FBFD7D7BFCFEFF18080C7C7805FEFFF8FBFD7D7B"
690 RBYTE(43)="FFEAD5AA9F750A3500000000001F4EB5FFEAC080801F4EB5"
700 RBYTE(44)="FFAF57ABF55A2C940000000000F079BFFFAF070301F079BF"
710 RBYTE(45)="10358A550A94CAE010B5CEFF4F360F0010B5CEFF4FB6CFE0"
720 RBYTE(46)="889428552B572F1F8FBD7CFC38F020008FBD7CFD3BF72F1F"
730 RBYTE(47)="FDFBFAF7F7E1EECF0103030707 0F0F0FFCF9FAF0F0E0E0C0"
740 RBYTE(48)="BFDFDF0FEFF707F380C0C0E0E0F0F0F03F1F1F0F0F070703"
750 RBYTE(49)="802A1C3E3A3E1C803F2ADDBEBABE5D3FBF2ADDBEBABE5DBF"
760 RBYTE(50)="0154387C5C7C3801FC54BB7D5D7DBAFCFD54BB7D5D7DBAFD"
770 RBYTE(51)="FFE0DFBF7F7DEAC00000000000031F00FFE0C08000031F00"
780 RBYTE(52)="FF07FBFDFE7EAF03000000000000C0F800FF07030100C0F800"
790 RBYTE(53)="8041A255AF7F3E9541C1E3FED8C0633E41C1E3FED8C063BE"
800 RBYTE(54)="830182D5EEFDBAD58283C77F1B03C67C8283C77F1B03C67D"
810 RBYTE(55)="EBDDDEBF7F7E7F3F081C1E3F7F7E7F3FEBD5D2BF7F7E7F3F"
820 RBYTE(56)="D7BB3DFD76ABFF2610383CFC76ABFFFED7AB25FD76ABFF26"
830 RBYTE(57)="CFFF3F8F7F3FFCF3CFFF3F8F7E3EFCF0CFFF3F8F7F3FFCF3"
840 RBYTE(58)="05FFFEF9F9FE3FC7FDFFFE18080E0F0705FFFEF9F9FE3FC7"
850 RBYTE(59)="EBDDDEBF7F7F7F3F081C1E3F7F6F6F3FEBD5D2BF7F7F7F3F"
860 RBYTE(60)="D7BB3DFDFEAFFFFE10383CFCFEAFFFFED7AB25FDFEAFFFFE"
870 RBYTE(61)="FFC7FF87FBFBC7FFFEC6FE86FAFAC6FE0101010101010101"
880 RBYTE(62)="F7E70081C383993D0818FF7E3C7C66C2FFFFFFFFFFFFFFFF"
890 RBYTE(63)="FFFFFFFFFFFFFFFF007EFFFFFFFFFF7EFFFFFFFFFFFFFFFFFF"
900 RBYTE(64)="247EFFDB7EBD3CE7247EFFDB7EA524E7245AFFDB7EBD3CE7":RETURN
910 DATA "##","##","%&","'(","%&",")*","%&","9:",";<","'(","78","9:","+,","-.","
##","/0","/0","12","34","56"
920 DATA "$$$$$$$$$$$$","$$$$    $$$$","$$$      $$$","$$        $$","$          $"
930 DATA -3,-2,-1,0,1,2,3 , -2,-3,-2,0,2,3,2,0
940 DATA A,1,G,F,1,A,1,>C,8,A,1,G,F,1,A,1,>C,3,A+,3,G,16,A,1,G,F,1,A,1,>C,8,A,1,
G,F,1,A,1,>C,3,>D,3,>C,3,>F,3,>A,16
950 DATA "1000","0300","0200","0100","0400","2000","2400","2200","2100","0130"
960 DATA "2230","2240","2340","2140","2210","3410","0413","3340","3330","3420"
970 DATA "3250","3155","3672","2461","3537","3655","3215","3173","3756","3123"
980 DATA 2341,2344,2356,2345,234E,2350,2341,234D,2350,2355,2355,212A
```

ポシェット裏面場

〈本州一周旅行中です〉ポシェットNo.11を読んで思ったことですが（この号に限らず）移植が多すぎる。私が思うには投稿数がへったか、質が悪くなったかのどちらかだと思うのだけどどうでしょうか？　そもそも移植はそのプログラムのアルゴリズムをそのまま流用してしまうのでマニュアルさえあれば誰でもできます。それにBASICはもともと移植性がアセンブラなどにくらべて非常に高く、更に最近のBASICはコマンドが多いので機械語などでルーチンを作る必要がないのです。（→①）

PF-Xレファレンスマニュアル

RBYTE(n)=〈文字式〉…………PC-8801シリーズ
FONT(n)=〈文字式〉………………FM-7シリーズ

効用 ユーザー定義キャラクタにパターンを定義する

使用法 ●nはユーザー定義されるキャラクタコードなので、nの値は「&H20≦n≦&H5F」でなくてはならない。

●〈文字式〉は16進数で24バイト分の文字列（長さが48キャラクタ）また文字は大文字を使うこと。

●〈文字式〉の内容がパターンを示す。ここでのデータは8×8ドット分のドット情報だが、X1の40字モードと対応させるため、命令の内部でX方向のドット情報を2倍にしている。文字列の構成は「PF-Xによるパターンデータの作り方」（ポシュットNo.6）を参照のこと

WBYTE x,y,c,〈文字式〉……PC-8801シリーズ
FPRINT x,y,c,〈文字式〉……FM-7シリーズ

効用 ユーザー定義キャラクタを表示する

使用法 ●x，yはキャラクタを表示する座標データなので、「0≦x≦39：0≦y≦24」でなくてはならない。またスクロール機能を持っていないので、xやyの値が上限値を超えた場合は、ILLEGAL FUNCTION CALLエラーを出力する

●cはカラーコードを表す値が入る。一般的なカラーコードと同じ仕様になっているので、「0≦c≦7」の値でなくてはならない

●〈文字式〉は表示する文字列を表す。長さは255文字以内。ただしマクロ機能を持っている。

●マクロ機能とはいわゆるカーソル制御をかんたんに行えるように付けてあるもので、〈文字式〉中に次のようなキャラクタがあった場合にカーソル制御を行う

- ●u……カーソルアップ（X1などのCHR$(&H1E)に対応している）
- ●l……カーソルレフト（X1などのCHR$（&H1C)に対応している）
- ●d……カーソルダウン（X1などのCHR$(&H1F)に対応する）
- ●r……カーソルライト（X1のCHR$(&H1D)に対応する）

これは次のようにしてキャラクタのジョイントを行うときに使うと便利だ

例）WBYTE 0,0,7,"ABdllCD"……PC-8801シリーズ。
FPRINT 0,0,7,"ABdllCD"……FM-7シリーズ

のように行うと、画面左上にABCDのようにキャラクタが接続されて表示される。

STATUS……PC-8801シリーズ

効用 画面のクリアを行う

使用法 ●これはBASICの「CLS 3」命令に対応したPF-X用の画面クリア命令となっている。実際に行うのはグラフィックス画面のクリアとPF-X用のキャラクタ画面（表示されていないので画面上の変化は80字モードでないと見えない）のクリアだけなので、本格的に全画面を消したいときは、「CLS：STATUS」とすること

●PF-X用キャラクタ画面はPC-8801シリーズのテキストVRAMの特徴を活かした使い方をしている。すなわち40字モードのときはテキストエリアを1バイトおきに使うので、表示に使われるエリアとエリアのあいだにある1バイトに、PF-Xで使っているキャラクタコードを格納しているわけだ

N=STATUS(x,y)……PC-8801シリーズ

効用 画面に表示されているキャラクタのコードを調べる

使用法 ●nにキャラクタコードが入るのだが、PC-8801シリーズではPF-X用のテキストVRAMと普通のキャラクタ（PRINT命令などで表示される文字）用のテキストRAMを両方持っているため、この関数では2バイトのキャラクタコードを返すようになっている。2バイトは次のように分けられる。

N＝| 上位1バイト | 下位1バイト |

（上位1バイト：普通のキャラクタコード　下位1バイト：PF-Xのキャラクタコード）

●x、yはキャラクタの座標を示す。値はWBYTEと同じように使うこと

注：STATUS命令とSTATUS関数を取り違えないように！ STATUSのみだと命令で、N＝STATUS（x，y）とすると関数として動作するのだ

注：88SR、V2モードで使うときは、NEW CMD命令を実行してからPF-Xを走らせること

PF-X上でゲームのプログラムを作る場合の注意

PC-8801シリーズ……初期設定として、最初の行に、SCREEN 0,0：WIDTH 40,25：CONSOLE 0,25,0,1：DEFINT A-Z を置くこと。PF-X システムでプログラムを作る場合、必ずWIDTH40, 25でなければならないのだ。

FM-シリーズ……初期設定として最初の行は、CLEAR，&H6CFF：SCREEN 7,7：WIDTH 40,25：CONSOLE 0,25,0,0：DEFINT A-Z を置くこと。特に、CLEAR文は大切。

PF-Xシステムのメモリマップ

PC-8801シリーズ

アドレス	内容
0	
&H7000	ユーザー定義パターンエリア
&H7F00	メインプログラム
&H7FFF	
&HF220	ドライバ
&HF22F	
&HFFFF	

FM-7シリーズ

アドレス	内容
0	
&H6D00	ドライバ
&H6DFF	
&H9000	ユーザー定義パターンエリア
&HA000	メインプログラム
&HA1FF	
&HFFFF	

ここにドライバがあるため、FM-7シリーズではプログラムの先頭で「CLEAR，&H6CFF」を必ず実行すること

PF-X(No.10までのものと同じもの)

FOR PC-8801シリーズ

```
1000 :
1010 '   PF-X for PC-8801/mkII/SR/FR/MR V1S
1020 :
1030 CLEAR ,&HBFFF: DEF USR=&HC000
1040 FOR I=0 TO 49:SUM=0
1050  FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):SUM=SUM+D:POKE &HC000+I*16+J,D:NEXT
1060  READ D$:IF SUM<>VAL("&H"+D$) THEN PRINT "DATA ERROR in";1100+I*10:STOP
1070 NEXT
1080 A=USR(0):PRINT "READY !!":END
1090 :
1100 DATA F3,3E,C3,32,A1,EE,32,A4,EE,32,B3,EE,32,B0,EE,21,93D
1110 DATA 2D,F2,22,A2,EE,21,63,F2,22,A5,EE,21,88,F2,22,B4,86D
1120 DATA EE,21,B8,F2,22,B1,EE,3A,C2,E6,F5,F6,02,D3,31,21,96E
1130 DATA 20,C1,11,00,7E,01,FF,01,ED,B0,21,60,C0,11,20,F2,672
1140 DATA 01,DF,00,ED,B0,21,00,70,11,01,70,01,FF,0B,36,00,4D1
1150 DATA ED,B0,F1,D3,31,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,556
1160 DATA 3A,C2,E6,E6,F9,D3,31,FB,1E,05,C3,B3,03,CD,A3,18,8E4
1170 DATA FE,28,30,EC,FD,67,CF,2C,CD,A3,18,FE,19,30,E1,FD,94E
1180 DATA 6F,CF,2C,CD,A3,18,DD,67,CF,2C,CD,D3,11,3A,BD,EA,8C3
1190 DATA FE,03,20,CC,E5,CD,C4,F2,CD,03,7E,CD,CF,F2,CD,CC,ACA
1200 DATA 56,E1,C9,CF,28,CD,A3,18,FE,60,30,B4,FE,20,38,B0,8C7
1210 DATA DD,67,CF,29,CF,F1,CD,D3,11,E5,CD,C4,F2,CD,00,7E,A60
1220 DATA CD,CF,F2,CD,CC,56,E1,C9,CF,28,CD,A3,18,FE,28,30,9FC
1230 DATA 8F,F5,CF,2C,CD,A3,18,FE,19,30,85,4F,F1,47,CF,29,852
1240 DATA E5,CD,C4,F2,CD,09,7E,5E,2B,56,CD,CF,F2,ED,53,41,9AA
1250 DATA EC,3E,02,32,BD,EA,E1,C9,E5,CD,C4,F2,CD,06,7E,CD,A35
1260 DATA CF,F2,E1,C9,F5,3A,C2,E6,F6,06,F3,D3,31,F1,C9,F5,BE4
1270 DATA 3A,C2,E6,E6,F9,D3,31,FB,F1,C9,00,00,00,00,00,00,77A
1280 DATA C3,0C,7E,C3,55,7E,C3,B0,7F,C3,91,7F,DD,7C,D6,20,8F7
1290 DATA 5F,26,30,CD,A4,7F,11,00,70,19,E5,CD,DE,7F,FE,30,77C
1300 DATA C2,20,F2,E1,47,C5,1A,13,D6,30,FE,0A,38,02,D6,07,713
1310 DATA CD,37,7E,C1,10,EF,C9,D5,11,45,7E,83,5F,8A,93,57,80A
1320 DATA 1A,77,23,D1,C9,00,03,0C,0F,30,33,3C,3F,C0,C3,CC,599
1330 DATA CF,F0,F3,FC,FF,ED,73,40,7F,31,FF,7D,FD,E5,C1,DD,BF9
1340 DATA 54,97,CB,0A,9F,32,4A,7F,32,50,7F,97,CB,0A,9F,32,698
1350 DATA 63,7F,32,69,7F,97,CB,0A,9F,32,7C,7F,32,82,7F,CD,734
1360 DATA 91,7F,E5,79,87,87,87,5F,78,87,26,50,CD,A4,7F,16,7DD
1370 DATA 00,5F,19,11,00,C0,19,E5,D9,E1,D1,D9,CD,DE,7F,47,81C
1380 DATA C5,D5,1A,FE,60,DA,EC,7E,FE,64,20,10,FD,2C,D9,01,8EB
1390 DATA 80,02,09,EB,01,78,00,09,EB,D9,18,71,FE,6C,20,0A,5D9
1400 DATA FD,25,D9,2B,2B,1B,1B,D9,18,63,FE,72,20,0A,FD,24,696
1410 DATA D9,23,23,13,13,D9,18,55,FE,75,20,51,FD,2D,D9,01,673
1420 DATA 80,FD,09,EB,01,88,FF,09,EB,D9,18,41,08,FD,7C,FE,89E
1430 DATA 28,D2,39,7F,FD,7D,FE,19,D2,39,7F,08,D9,FE,60,30,83C
1440 DATA 38,FE,20,38,34,12,1B,EB,36,20,EB,13,FD,24,13,13,575
1450 DATA E5,D9,D6,20,4F,26,00,44,6C,09,29,09,29,29,29,29,4B8
1460 DATA 01,00,70,09,D1,EB,CD,42,7F,D9,23,23,D9,D1,C1,13,761
1470 DATA 05,C2,A0,7E,ED,7B,40,7F,C9,ED,7B,40,7F,C3,20,F2,8D1
1480 DATA 00,00,E5,E5,D3,5C,06,08,1A,E6,00,77,23,13,1A,E6,5B4
1490 DATA 00,77,13,3E,4F,85,6F,8C,95,67,10,EC,E1,D3,5D,06,6A6
1500 DATA 08,1A,E6,00,77,23,13,1A,E6,00,77,13,3E,4F,85,6F,4C0
1510 DATA 8C,95,67,10,EC,E1,D3,5E,06,08,1A,E6,00,77,23,13,651
1520 DATA 1A,E6,00,77,13,3E,4F,85,6F,8C,95,67,10,EC,D3,5F,6C1
1530 DATA C9,C5,78,87,61,1E,78,CD,A4,7F,5F,16,00,19,11,C9,6DC
1540 DATA F3,19,C1,C9,16,00,6A,06,08,29,30,01,19,10,FA,C9,56A
1550 DATA 3E,5C,4F,ED,79,21,00,C0,11,01,C0,01,7F,3E,36,00,4F6
1560 DATA ED,B0,3C,FE,5F,38,EB,D3,5F,21,C9,F3,0E,19,06,28,7BD
1570 DATA 36,20,23,23,10,FA,11,28,00,19,0D,20,F1,C9,21,41,441
1580 DATA EC,5E,23,56,1A,13,EB,5E,23,56,F5,7A,FE,84,30,06,6D9
1590 DATA DB,70,82,E6,7F,57,F1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,543
```

FOR FM-7シリーズ

```
1000 :
1010 '   PF-X  for FM-7 series
1020 :
1030 CLEAR ,&H3FFF:AD=&H4000
1040 FOR I=0 TO 44:SUM=0
1050  FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):SUM=SUM+D:POKE AD+I*16+J,D:NEXT
1060  READ D$:IF SUM<>VAL("&H"+D$) THEN PRINT "DATA ERROR in";1100+I*10:STOP
1070 NEXT
1080 EXEC AD: PRINT "READY !!"
1090 :
1100 DATA 86,08,B7,02,03,8E,6D,00,BF,02,04,8E,6D,28,BF,02,4EE
1110 DATA 10,8E,40,50,CE,6D,00,10,8E,00,DF,A6,80,A7,C0,31,6A4
1120 DATA A8,FF,26,F7,8E,41,30,CE,A0,00,10,8E,01,FF,B7,FD,883
1130 DATA 0F,A6,80,A7,C0,31,A8,FF,26,F7,8E,90,00,10,8E,06,753
1140 DATA 00,4F,5F,ED,81,31,A8,FF,26,F9,B6,FD,0F,39,00,00,70E
1150 DATA 43,48,41,49,CE,45,52,41,53,C5,4C,49,53,D4,4C,627
1160 DATA 50,52,49,4E,D4,53,4F,55,4E,C4,50,4C,41,D9,46,4F,661
1170 DATA 4E,D4,46,50,52,49,4E,D4,81,F4,26,42,9D,D2,81,28,76A
1180 DATA 10,26,00,8D,BD,99,BA,C1,60,10,24,00,8C,C1,20,10,5A5
1190 DATA 25,00,86,E7,8D,00,8E,9D,D2,81,E6,26,74,8D,61,A6,7B1
1200 DATA C0,81,30,26,74,EE,C4,EF,8C,7E,33,8C,76,34,10,1A,749
1210 DATA 50,B7,FD,0F,BD,A0,00,B6,FD,0F,1C,AF,35,90,81,F5,838
1220 DATA 26,4F,BD,99,BA,C4,7F,C1,28,24,4E,E7,8C,55,BD,99,841
1230 DATA BA,C4,7F,C1,19,24,42,E7,8C,4A,BD,99,BA,E7,8C,46,8C3
1240 DATA 8D,1E,E6,C0,E7,8C,40,EE,C4,EF,8C,3C,33,8C,34,34,894
1250 DATA 10,1A,50,B7,FD,0F,BD,A0,38,B6,FD,0F,1C,AF,35,90,724
1260 DATA 9D,D2,BD,92,C3,BD,98,F7,96,17,81,03,26,06,DE,76,87E
1270 DATA 39,7E,92,A0,C6,16,7E,8D,D1,B6,FD,0F,1C,AF,C6,05,7F9
1280 DATA 7E,8D,D1,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1DC
1290 DATA A6,42,80,20,C6,30,3D,C3,90,00,1F,01,EE,45,31,8C,61E
1300 DATA 17,C6,30,A6,C0,8D,06,A7,80,5A,26,F7,39,80,30,81,70E
1310 DATA 0A,25,02,80,07,A6,A6,39,00,03,0C,0F,30,33,3C,3F,339
1320 DATA C0,C3,CC,CF,F0,F3,FC,FF,EC,C4,ED,8D,00,9C,EC,43,BF1
1330 DATA A7,8D,01,5A,E7,8D,00,94,30,8D,00,92,10,8E,00,03,587
1340 DATA 5F,44,C2,00,E7,80,31,A8,FF,26,F5,EE,45,A6,C0,81,8D9
1350 DATA 60,25,24,81,64,26,05,6C,8C,71,20,61,81,75,26,05,4C4
1360 DATA 6A,8C,68,20,58,81,6C,26,05,6A,8C,5E,20,4F,81,72,5A4
1370 DATA 26,4B,6C,8C,55,20,46,E6,8D,00,4F,C1,28,24,46,E6,61F
1380 DATA 8D,00,48,C1,19,24,3E,A7,8D,01,04,80,20,C6,30,3D,51D
1390 DATA C3,90,00,1F,01,34,40,33,8D,00,F9,31,8C,30,C6,03,556
1400 DATA E7,8C,2A,C6,10,A6,80,A4,A4,A7,C0,5A,26,F7,31,A8,898
1410 DATA 01,6A,8C,19,26,ED,8D,19,6C,8C,0F,35,40,6A,8C,0C,547
1420 DATA 26,8B,8D,77,39,35,30,7E,6D,C9,00,00,00,00,00,00,407
1430 DATA 00,A6,8C,F7,C6,28,3D,EB,8C,F0,89,00,C3,C0,00,ED,8B4
1440 DATA 8D,00,AD,A6,8C,E5,48,48,48,C6,50,3D,EB,8C,DB,89,857
1450 DATA 00,EB,8C,D6,89,00,ED,8D,00,98,30,8D,00,46,CC,00,6B7
1460 DATA 00,ED,84,86,3F,A7,02,10,8E,00,40,8D,01,39,CE,FC,64E
1470 DATA 80,8D,03,8D,1D,39,8D,0A,EC,81,ED,C1,31,A8,FF,26,7A3
1480 DATA F7,39,B6,FD,05,2B,FB,86,80,B7,FD,05,B6,FD,05,2A,8AF
1490 DATA FB,39,34,02,4F,B7,FD,05,35,02,39,F6,FC,80,CA,80,79E
1500 DATA F7,FC,80,39,00,00,3F,59,41,4D,41,55,43,48,49,93,5CF
1510 DATA D3,8F,90,AE,8C,3A,A6,8C,36,A7,84,A6,8C,30,A7,89,88B
1520 DATA 07,D0,30,8C,2F,EE,8C,2A,C6,03,E7,8C,20,B6,D4,09,755
1530 DATA 10,8E,00,08,EC,81,ED,C4,33,C8,50,31,A8,FF,26,F4,801
1540 DATA 33,C9,3D,80,6A,8C,06,26,E7,B7,D4,09,39,00,00,00,58F
```

FOR PC-6001mkII/
6601シリーズ MODE5 PAGE2 FLIES0

二連碁

ちょっと変わったルールの新タイプのボードゲーム。

RUNさせるとメニュー画面が出るのでメニューに従って1～7キーを押して対戦モードを選ぶ。人間（キーボードまたはジョイスティック）対コンピュータからコンピュータ対コンピュータのすべてがそろい、先手後手も自由に選べる。コンピュータがプレイヤーに入る場合は、コンピュータのレベルを、1（弱い）から3（強い）のなかから選んでゲームスタート。

カーソルキー（またはジョイスティック）でカーソルを移動させ、スペースキー（またはトリガー）で、自分の石が3つ並ばないように（縦、横、斜めのどれでもだめ）石を打っていく。だんだん打てるところが少なくなって先に3つ並べてしまったほうの負け。

打てないところに打つと、コンピュータが自動的に判断し、打てる場所に勝手に移動してしまう、おせっかいモード付き。

なかなかユニークで楽しいゲームだ。移植版ながら、グラフィックがなかなかいい。

BY OQKUX

プログラムを作ろうとしてもBASICはのろいし、アセンブラもないのでなかなか作れませんでした。しかし、これでアセンブラが買えるでしょう。ジョイスティックを貸してくれた花木くんありがとう。もう少し貸して！

でもどのアセンブラがいいんだろう

変わったルールの新しい碁のゲームが、美しいグラフィックでP6に登場！

⇧対コンピュータ（レベル強）。こっちが先手（黒）。とりあえず真中にビシと打つ。

⇧10手目。COMの思考中。囲いこみ戦法で攻めてきた。

⇧だんだん苦しくなってきた。終わり間近の終盤戦。

⇧さて打とうと思ったら……。どこに打っても負け。

注意

このプログラムは、キャラクタの表示などにマシン語を使用していますので、RUNの前に念のため、SAVEしておくことを、おすすめします。

```
10 CLEAR300,&HE000:GOSUB950:SCREEN3,2,2:
CONSOLE,,,0:COLOR13,0,1:CLS
20 DIMB(7,7),XP(3),YP(3),CO(49),R(49),CP
(49),SR(1)
30 LINE(64,0)-(252,16),,BF:KANJI(112,0),
2,780,1015,148
40 LINE(184,12)-(200,12):LINE(192,10)-(1
92,14):LINE(180,15)-(204,15)
50 LINE(186,11)-(198,11),2:LINE(188,12)-
(182,14),2
60 LINE(186,13)-(198,15),2,B:LINE(0,0)-(
62,23),15,BF
70 LINE(254,0)-(318,23),15,BF:POKE&HE203
,0:FORI=0TO1
80 POKE&HE204,&HC0:POKE&HE202,1+I*123:EX
EC&HE020
90 POKE&HE204,&H40:POKE&HE202,36+I*117:E
XEC&HE020:NEXT
100 GOSUB730:PLAY"S8M400","S8M400","S8M4
00"
110 REM ***** START
120 LINE(64,17)-(252,199),3,BF
130 FORI=0TO7:LINE(I*24+80,27)-(I*24+80,
195),6
140 LINE(80,I*24+27)-(248,I*24+27),6:NEX
T
150 FORI=0TO6:KANJI(I*24+88,12),16,HEX$(
I+1)
160 KANJI(66,I*24+28),16,HEX$(I+1):NEXT
170 LINE(0,24)-(62,168),14,BF:LINE(254,2
4)-(318,168),14,BF
180 LINE(0,170)-(62,199),12,BF:LINE(254,
170)-(318,199),12,BF
190 KANJI(0,30),8,591,448:KANJI(254,30),
8,286,448
200 COLOR10:FORI=0TO1:LOCATEI*16,6:IFSR(
I)=0THENPRINT"Key"
210 IFSR(I)=1THENPRINT"Joy1"
220 IFSR(I)=3THENPRINT"Com"
230 NEXT:COLOR0:KANJI(32,177),,448:LOCAT
E17,18:PRINT"(:)";
240 RESTORE1390:FORI=0TO3:READXP(I),YP(I
):NEXTI
250 FORI=1TO7:FORJ=1TO7:B(I,J)=0:NEXTJ,I
:TS=0:JN=1
260 REM ***** MAIN
270 LINE(LX,90)-(LX+62,159),14,BF:JN=-(J
N=0):LX=-(JN=1)*254
280 JV=LX+1:COLOR2:IFSR(JN)<3GOTO310
290 KANJI(LX,90),,392:KANJI(LX+16,110),,
313:KANJI(LX+32,130),,687
300 GOSUB470:GOTO400
310 COLOR2:LOCATEJN*16,9:PRINT"あなたの"SPC(
16)"は゛ん"SPC(18)"て゛す":X=4:Y=4
320 S=STICK(SR(JN)):X=X+(S>5)-((S<5)AND(
S>1)):X=X+(X>7)-(X<1)
330 Y=Y+((S<3)AND(S>0))+(S=8)-((S<7)AND(
S>3)):Y=Y+(Y>7)-(Y<1)
340 LINE(X*24+56,Y*24+3)-STEP(24,24),5,B
```

〈二連碁〉美しい。移植の原点を見た！　と思う。自機の特徴を確実に把握し、その利点を十分に生かした移植こそが、真の移植なのではないかと思います。と、えらそうなことをいったのは、エイキチです。でも、彼には、そんな移植ができるはずもなく、じゅど～んな人間だ！　といったしげくんは、WHILE～WENDが旧88（ROM―BASIC）に存在しないことを知りませんでした。と、仲間の恥を暴露した私こと間三一浪の、人生はこんなものです。（間三一浪）

```
350 LINE(X*24+56,Y*24+3)-STEP(24,24),6,B
360 IFSTRIG(SR(JN))=0GOTO320
370 C1=JV:GOSUB550:IFC3=0GOTO400
380 LOCATEJN*16,14:COLOR11:PRINT"おけま"SPC(18)"せん":PLAY"O3A8","OC8"
390 GOSUB630:ON(GI=0)+2GOTO670,320
400 POKE&HE200,X-1:POKE&HE201,Y-1:POKE&HE204,&HC0+(JN=1)*&H80
410 EXEC&HE000:EXEC&HE020:PLAY"O6E16","O6C16","O7C16":B(X,Y)=JV
420 COLOR12:LINE(278,180)-(292,189),,BF:LINE(296,180)-(310,189),,BF
430 KANJI(280,174),16,HEX$(X):KANJI(298,174),16,HEX$(Y)
440 LOCATE0,18:PRINTRIGHT$(STR$(TS),2);:LOCATE0,18:TS=TS+1:COLOR16
450 PRINTRIGHT$(STR$(TS),2);:GOTO270
460 REM ***** THINKING
470 K=0:FORII=0TO48:X=INT(CO(II)/10):Y=CO(II)-X*10:C1=JV:GOSUB550
480 IFC3<>1THEN510
490 NEXT:IFK=0GOTO670
500 ONLVGOTO510,510,540
510 IFLV<>3THENRETURN
520 CP(K)=CO(II):K=K+1:C1=256-JV:GOSUB550:IFC3=0THENRETURN
530 NEXT
540 CC=CP(0):X=INT(CC/10):Y=CC-X*10:RETURN
550 C3=0:IFB(X,Y)<>0THENC3=1:RETURN
560 REM ***** うてるかな?
570 FORI=0TO3:C2=0:FORJ=0TO1:XP(I)=-XP(I):YP(I)=-YP(I):CX=X:CY=Y
580 CX=CX+XP(I):CY=CY+YP(I):IFCX<1ORCY<1ORCX>7ORCY>7GOTO600
590 IFB(CX,CY)=C1THENC2=C2+1:GOTO580
600 NEXT:IFC2>1THENI=4:C3=1
610 NEXT:RETURN
620 REM ***** GIVE UP CHECK
630 GI=0:FORIY=1TO7:FORIX=1TO7:X=IX:Y=IY:C1=JV:GOSUB550
640 IFC3=0THENX=IX:Y=IY:GI=GI+1:IX=7:IY=7
650 NEXTIX,IY:RETURN
660 REM ***** END
670 PLAY"V15L22OR64DEFGEFGADEFGABO5CD","V15L22OEFGAFGABEFGABO5CD22.."
680 LX=-(JN=0)*254:COLOR2:KANJI(LX,80),,328-(JN=0)*483,"の"
690 KANJI(LX+16,100),,497,"ち":KANJI(LX+16,120),,"です":I=0
700 LOCATE5,10:COLORI:PRINT"PUSH SPACE":IFSTRIG(0)=1GOTO100
710 I=-(I=0)*16:GOTO700
720 REM ***** MENU
730 LINE(64,70)-(252,170),4,BF:KANJI(96,70),16,591,448," ",286,448
740 LOCATE4,9:COLOR13:PRINT"1.Key  Com"SPC(10)"2.Com  Key"
750 COLOR5:PRINT"    3.Joy1 Com"SPC(10)"4.Com  Joy1"
760 COLOR7:PRINT"    5.Key  Joy1"SPC(9)"6.Key  Key"
770 COLOR15:PRINT"    7.Com  Com":COLOR16:PRINT"    PUSH (1-7)"
780 EXEC&H1058
790 A=VAL(INKEY$):ONAGOTO810,810,810,810,930,930,810
800 GOTO790
810 SR(0)=-(A=2)*3-(A=3)-(A=4)*3-(A=7)*3
820 SR(1)=-(A=1)*3-(A=3)*3-(A=4)-(A=7)*3:LINE(64,70)-(252,170),4,BF
830 LOCATE8,7:PRINT"Level":KANJI(128,90),5,"1.",444
840 KANJI(128,110),7,"2.",687:KANJI(128,130),15,"3.",199
850 LOCATE5,16:PRINT"PUSH (1-3)":EXEC&H1058
860 LV=VAL(INKEY$):IFLV<1ORLV>3GOTO860
870 PLAY "V15L16OCEG","V15L16OR64EGB","V15L16OR32GBO5C"
880 RESTORE1350:IFLV=1GOTO910
890 FORI=0TO47STEP4:FORJ=0TO3:READR(J):NEXT:FORJ=3TO0STEP-1
900 RN=RND(1)*(J+1):CO(I+J)=R(RN):R(RN)=R(J):NEXTJ,I:READCO(48):RETURN
910 FORI=0TO48:READR(I):NEXT:FORJ=48TO0STEP-1:RN=RND(1)*(J+1)
920 CO(J)=R(RN):R(RN)=R(J):NEXTJ:RETURN
930 SR(0)=0:SR(1)=-(A=5):RETURN
940 REM ***** ましんご WRITE
950 RESTORE1000:FORI=&HE000TO&HE062:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKEI,A:B=B+A
960 NEXT:IFB<>11121THENCLS:PRINT"ましんご (E000-E062) に'BUG'が いますっ!!":END
970 FORI=&HE300TO&HE43D:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
980 POKE&HE205,&HE3:RETURN
990 REM ***** X,Y=>ADD ***** E000-E01E
1000 DATA 2A,00,E2,7D,85,85,6F,7C,26,00,01,C0,03,FE,01,DA
1010 DATA 17,E0,3D,09,C3,0D,E0,01,92,04,09,22,02,E2,C9,00
1020 REM ***** CHR PUT *MAIN* E020-E03B
1030 DATA F3,3E,DD,D3,F0,ED,5B,04,E2,2A,02,E2,CD,40,E0,01
1040 DATA B8,1C,09,CD,40,E0,3E,11,D3,F0,FB,C9,00,00,00,00
1050 REM ***** CHR PUT **SUB* E040-E062
1060 DATA 3E,15,01,00,E3,F5,3E,03,F5,0A,A6,EB,B6,EB,77,F1
1070 DATA 23,13,03,3D,C2,48,E0,D5,11,25,00,19,D1,F1,3D,C8
1080 DATA C3,45,E0
1090 REM ***** ますく
1100 DATA FF,C0,FF,FF,00,3F,FC,00,0F,FC,00,0F,F0,00,03,F0
1110 DATA 00,03,F0,00,03,C0,00,00,C0,00,00,C0,00,00,C0,00
1120 DATA 00,C0,00,00,C0,00,00,C0,00,00,F0,00,03,F0,00,03
1130 DATA F0,00,03,FC,00,0F,FC,00,0F,FF,00,3F,FF,C0,FF,00
1140 REM ***** ● 1
1150 DATA 00,3F,00,00,FF,C0,03,FF,F0,03,FF,F0,0F,FF,FC,0F
1160 DATA FF,FC,0F,FF,FC,3F,FF,FF,3F,FF,FF,3F,FF,FF,3F,FF
1170 DATA FF,3F,FF,FF,3F,FF,FF,3F,FF,FF,0F,FF,FC,0F,FF,FC
1180 DATA 0F,FF,FC,03,FF,F0,03,FF,F0,00,FF,C0,00,3F,00
1190 REM ***** ● 2
1200 DATA 00,3F,00,00,FF,C0,03,FF,F0,03,F7,70,0F,7F,F4,0F
1210 DATA FD,DC,0F,FF,F4,3F,DD,DD,37,FF,75,3D,DF,DD,3F,7F
1220 DATA 77,1D,77,75,3F,F7,57,1D,DD,75,07,77,54,0D,DD,74
1230 DATA 07,57,54,01,D5,50,03,5D,50,00,55,40,00,15,00,00,00
1240 REM ***** ○ 1
1250 DATA 00,3F,00,00,FF,C0,03,FF,F0,03,F3,30,0F,3F,F0,0F
1260 DATA FC,CC,0F,FF,F0,3F,CC,CC,33,FF,30,3C,CF,CC,3F,3F
1270 DATA 33,0C,CC,C0,3F,F3,03,0C,CC,30,03,33,00,0C,CC,30
1280 DATA 03,03,00,00,C0,00,03,0C,00,00,00,00,00,00,00
1290 REM ***** ○ 2
1300 DATA 00,15,00,00,55,40,01,55,50,01,59,90,05,95,58,05
1310 DATA 56,64,05,55,58,15,66,66,19,55,9A,16,65,66,15,95
1320 DATA 99,26,66,6A,15,59,A9,26,66,9A,09,99,A8,06,66,98
1330 DATA 09,A9,A8,02,6A,A0,01,A6,A0,00,AA,80,00,2A,00
1340 REM ***** へんすうしょきか DATA
1350 DATA 11,71,17,77,21,72,67,16,12,61,76,27,14,41,47,74
1360 DATA 13,31,15,51,37,73,57,75,42,24,64,46,22,26,62,66
1370 DATA 32,23,25,36,52,63,65,56,33,53,35,55,34,43,54,45,44
1380 REM ***** XP,YP
1390 DATA 1,1,1,0,1,-1,0,1
```

●PC-6001/6601

■変数リスト
X、Y……カーソルの座標
S……キー入力
TS……手数
JN……順番
SR(n)……対戦相手
B(n, m)……仮想画面
RN……乱数用

■プログラムの説明
10～100　初期設定
110～250　ゲームスタート用初期設定
260～450　メインルーチン
460～550　コンピュータ思考ルーチン
560～610　打てるかどうかの判定
620～650　打てる場所のチェック
660～710　ゲームエンド
720～930　メニュー画面表示、変数初期化
940～980　マシン語書きこみ
990～1330　マシン語データ
1340～1390　変数初期用データ

ポシェット裏面場

〈①→〉けれどここで誤解してほしくないのは移植がだめだというのではありません。(私も移植から始め、他人のプログラムからアルゴリズムを学んだ) 話がちょっとそれますが、ソフトウェアハウスのプログラムができるまでの流れを書いてみたいと思います。(ここにあげるのはゲームを作るソフトハウスではないですが、たぶん似たよーなものだと思います) まず、SE (システムエンジニア) という人がプログラムの設計をします。つまり、どんなプログラムなのかを仕様書として文章にするのです。(→②)

FOR MSX(16K)/MSX2

VALOWN
バロン

しまった、忘れていた！
ぼくは受験生だったのだ！

えーとぼくは今、この手紙をまえにして顔がこわばっています。とにかくいいことです。わっはっはっ……うっ、まずい、ぼくは受験生だった。しまった忘れていた……うおおっまずい、今は中間試験マッサイチューであった。明日は英語と理科だ！ やばい！

BY 横沢和明

どう見てもテーブルクロス、でもじつはバロンの宝石の宝庫なのだ

まるでテーブルクロスの模様のような"バロンの宝石"を、画面の右上に持っていくという単純明快なパズルゲーム。

ただ、宝石の運び方がさすがにユニーク。主人公（名前はまだない）をカーソルキーで動かして、スペースキーを押すと、主人公のまわりにある宝石が左方向（反時計回り）に1つずつずれていくのだ。

これを利用して、画面の右上すみに宝石を運べば、1つ1つスッスッと消えていく。

が、もうひとつ、制約がある。それは、主人公が同じ場所を5回しか通れないということ。初めてその地点を通るときは青い色だった主人公が、2度目は暗い赤、3度目は水色、4度目はふつうの赤、5度目で明るい赤に変わり、もう1回通ると黄色に変わって2度とそこを通れなくなる。ちょっとややこしいルールだが、やってみるとすぐにわかるだろう。

1回宝石をまわすごとに、ボーナスは1減って、宝石を入れるたびにボーナスと同じ点数がスコアに加算される仕組み。最後の宝石を入れて面クリアしたときは、残ったボーナス×100がスコアに加算されて大量得点。つまり、手数が少ないほどスコアが高くなるわけだ。

面はぜんぶで56面。タイトル画面でBSキーを押すと、"STAGE1"と表示され、カーソルキーの上下で面数を選択できるというセレクト機能もある。

動けなくなったら、リターンキーを押すと、自動的にゲームオーバーになる。でも、間違っても、いいところでリターンキーを押したりしないように気をつけよう。つい、うれしいとリターンキーを押しちゃうんだよね。

いわなくてもきっとすぐわかるだろうけど、宝石はまとめて持っていくこと。1つ1つじゃすぐ破滅するよ。

VALOWN SCORE 882 HI-SC 1062 BONUS 20 STAGE 5

⇧これは5面。右上のマス目指してバロンの宝石を運ぶのだ。

VALOWN SCORE 678 HI-SC 1062 BONUS 19 STAGE 5

⇧1つ右に移って、"そいや"とスペースキーを押してぐるり。

VALOWN SCORE 678 HI-SC 1062 BONUS 16 STAGE 5

⇧この繰り返しで、まず2個の宝石を右上のマスに入れるのだ。

VALOWN SCORE 735 HI-SC 1062 BONUS 0 STAGE 5

⇧ああしてこうして、はい、1面クリア。やってみてね。

突然ポシェットボーズ

<VALOWN>あ、高橋です。編集部2階でSOSを捜していたら、よっちゃんに呼び止められた。「あー、これちょっといかがですか?」。はっはっは、ゲームは得意なんだよ。あ、この背景のパターンがなつかしいなあ。昔よくあったんだよね。こういうビニールのテーブルクロス。この頃は車も高くてねえ、ブルーバード買うのもたいへんだったんだよ。うん、このキャラがかわいいね。え、56面もあるの? ふふ、また帰るのが遅くなるなあ。じゃとりあえずそういうことで、よろしく。（Otchan 風よっちゃん）

■変数リスト

X、Y……自分の座標
SC……スコア
HS……ハイスコア
ST……ステージ数
IN……右上に持っていった宝石の数
BO……ボーナス
KA……その面の宝石の数
R(X, Y)……そこに何があるか
M(X, Y)……そこを何回通ったか

■プログラムの説明

行	内容
10〜 70	初期設定
80	タイトルへ飛ぶ
90〜100	画面表示
110	面データの読みこみ
120	変数設定
130	画面表示
140	スコア表示サブルーチンへ
150〜220	メインルーチン
230〜250	回転サブルーチン
260〜270	宝石を右上に持っていくサブルーチン
280〜310	面クリア
320〜360	ゲームオーバー
370〜410	タイトル
420〜450	全面クリア
460	スコア表示サブルーチン
470〜520	キャラクタデータ
530〜560	面データ

```
10 '*****[VALOWN]*****
20 SCREEN1,2,0:DEFINTA-Z:COLOR15,1,5:KEY
OFF:WIDTH32
30 LOCATE12,5:PRINT"-VALOWN-":LOCATE4,8:
PRINT"1986(C)YOKO SOFT PRESENTS":LOCATE1
0,11:PRINT"WAIT A MINUTE"
40 FORI=0TO4:S$="":FORJ=1TO32:READD$:S$=
S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=S
$:NEXTI
50 FORV=256TO1000:A=VPEEK(V):VPOKEV,AORV
AL("&B"+LEFT$(RIGHT$("000000"+BIN$(A),8)
,7)):NEXTV
60 FORI=148TO151:FORJ=I*8TOI*8+7:READD$:
VPOKEJ,VAL("&H"+D$):NEXT:NEXT
70 VPOKE&H2000+18,3*16+12
80 SC=0:ST=1:GOSUB370
90 CLS:FORI=0TO11:LOCATE2,I*2:PRINT"えおえお
えおえおえおえおえおえおえおえおえお";:LOCATE2,I*2+1:PRINT
"かきかきかきかきかきかきかきかきかきかきかき";:NEXT
100 LOCATE24,2:PRINT"VALOWN":LOCATE24,7:
PRINT"SCORE":LOCATE24,10:PRINT"HI-SC":LO
CATE24,13:PRINT"BONUS":LOCATE24,16:PRINT
"STAGE"
110 READC$:FORI=1TO5:D$=MID$(C$,I,1):E$=
RIGHT$("0000"+BIN$(VAL("&H"+D$)),4):FORJ
=1TO4:R(J,I)=VAL(MID$(E$,J,1)):M(J,I)=0:
NEXT:NEXT:READKA
120 X=1:Y=1:IN=0:BO=20
130 A=1:FORI=1TO5:FORJ=1TO4:B=R(J,I):PUT
SPRITEA,(J*40,I*40-30),B*9+4,B+2:A=A+1:N
EXT:NEXT
140 GOSUB460
150 PUTSPRITE0,(X*40+20,Y*40-10),M(X,Y)+
5,0:I$=INKEY$
160 XX=X:YY=Y:S=STICK(0):X=X+(S=7)-(S=3)
:Y=Y+(S=1)-(S=5):X=X+(X>3)-(X<1):Y=Y+(Y>
4)-(Y<1):IFM(X,Y)>5THENX=XX:Y=YY:BEEP
170 IFR(4,1)=1THEN260
180 IFIN=KATHEN280
190 IFSTRIG(0)THEN230
200 IFS<>0THENM(XX,YY)=M(XX,YY)+1:IFM(X,
Y)>6THENM(X,Y)=6
210 IFI$=CHR$(13)THEN320
220 GOTO150
230 PUTSPRITE0,(X*40+20,Y*40-10),M(X,Y)+
5,1:A(1)=R(X,Y):A(2)=R(X+1,Y):A(3)=R(X,Y
+1):A(4)=R(X+1,Y+1):A(5)=A(4)
240 SWAPA(4),A(3):SWAPA(1),A(3):SWAPA(1)
,A(2):SWAPA(2),A(5)
250 R(X,Y)=A(1):R(X+1,Y)=A(2):R(X,Y+1)=A
(3):R(X+1,Y+1)=A(4):IFBO>0THENBO=BO-1:GO
TO130ELSE130
260 SC=SC+BO:IN=IN+1:R(4,1)=0:FORI=1TO15
:PUTSPRITE4,(160,10),I,4:FORJ=0TO10:NEXT
:NEXT
270 PLAY"O5L64V15CEGBR16GB","O4L64V12R16
CEGBR16GB":GOTO130
280 PLAY"O5L16V15BGECEGR16EBGCEG","O5L16
V12R16BGECEGR16EBGCEG"
290 IFPLAY(0)THEN290
300 IFST=56THEN420
310 SC=SC+BO*100:ST=ST+1:GOTO110
320 I$="":FORI=0TO20:PUTSPRITEI,(0,209):
NEXT:CLS
330 LOCATE10,8:PRINT"GAME OVER!!":IFSC>H
STHENHS=SC:LOCATE10,11:PRINT"YOU ARE TOP
":SC=0:ST=1
340 PLAY"O4L8V15BGECB16GC4","O3L8V12BGEC
B16GC4"
350 LOCATE10,14:PRINT"HIT SPC KEY"
360 IFSTRIG(0)THENFORI=0TO1000:NEXT:GOTO
80ELSE360
370 CLS:LOCATE12,4:PRINT"-VALOWN-":LOCAT
E4,8:PRINT"1986(C)YOKO SOFT PRESENTS":LO
CATE10,17:PRINT"HIT SPC KEY"
380 I$=INKEY$:IFI$=CHR$(8)THEN400
390 IFSTRIG(0)THENRESTORE530:CLS:I$="":R
ETURNELSE380
400 LOCATE12,12:PRINTUSING"STAGE ##";ST:
S=STICK(0):ST=ST+(S=5)-(S=1):ST=ST-(ST<1
)+(ST>56):IFSTRIG(0)THEN410ELSE400
410 RESTORE530:IFST=1THENRETURNELSEFORI=
2TOST:READA$,B:NEXT:CLS:I$="":RETURN
420 CLS:FORI=0TO20:PUTSPRITEI,(0,209):NE
XT:LOCATE8,5:PRINT"CONGRATULATIONS!":LOC
ATE4,8:PRINT"1986(C)YOKO SOFT PRESENTS"
430 PLAY"O5L16V15CEGFCEGFDFAFDFAFCEGECGE
CBGEDCEG4","O5L16V12R16CEGFCEGFDFAFDFAFC
EGECGECBGEDCEG4","O5L16V9R8CEGFCEGFDFAFD
FAFCEGECGECBGEDCEG4"
440 LOCATE10,12:PRINT"HIT SPC KEY":ST=1
450 IFSTRIG(0)THENCLS:FORI=0TO1000:NEXT:
GOTO80ELSE450
460 LOCATE24,8:PRINTUSING"#####";SC:LOCA
TE24,11:PRINTUSING"#####";HS:LOCATE24,14
:PRINTUSING"#####";BO:LOCATE24,17:PRINTU
SING"#####";ST:RETURN
470 DATA03,0F,1F,3F,3F,3F,3D,7D,FF,BF,BD
,3E,3F,3E,3C,18,C0,F0,F8,FC,FC,FC,BC,BE,
FF,FD,BD,7C,FC,7C,3C,18
480 DATA03,0F,1F,BD,BD,FF,7F,3F,3F,3E,3E
,3E,3F,3E,3C,18,C0,F0,F8,BD,BD,FF,FE,FC,
FC,7C,7C,7C,FC,7C,3C,18
490 DATAFF,FF,C0,DC,DC,D8,D8,C0,D8,D8,C0
,C0,C0,C0,FF,FF,FF,FF,03,03,03,03,03,03,
03,03,03,03,03,03,FF,FF
500 DATA01,07,1F,7F,9F,E2,FD,FD,FD,FD,E2
,9F,7F,1F,07,01,80,E0,F8,FE,F9,47,BF,BF,
BF,BF,47,F9,FE,F8,E0,80
510 DATA07,1F,3F,7F,77,FF,F7,F7,F7,F7,F7
,7F,7F,3F,1F,07,E0,F8,FC,FE,76,77,37,57,
67,77,77,FE,FE,FC,F8,E0
520 DATA3F,7F,F8,F8,FC,CE,C4,C0,FC,FE,1F
,1F,3F,73,23,03,C0,C4,CE,FC,F8,F8,7F,3F,
03,23,73,3F,1F,1F,FE,FC
530 DATA80420,3,CC242,7,A5A50,8,81818,5,
CC330,8,AA444,7,EAAAE,12,AACAA,10,E248E,
9,4AEAA,10,09DD6,10,AAAAA,10,4A4E0,7,E44
4E,9,A0A0A,6
540 DATA4EE40,8,E2E8E,11,6A227,9,69396,1
0,69911,8,C636C,10,A4E4A,9,66699,10,AAA4
A,9,699F6,12,0669F,10,69F00,8,6F960,10,6
6566,10,E4444,7
550 DATAE4E4E,11,EA8AE,11,AAEAA,11,EAE88
,10,06960,6,8888F,8,8724F,10,68616,8,AA4
AA,9,4644E,8,AAAC8,9,8EF24,10,AD469,10,4
A4A4,7,4A535,9
560 DATA8BBB8,11,4E4EE,11,88EAA,9,E449F,
11,A46C2,8,4A5A5,9,4F4F0,10,0AD99,9,0137
F,10,8F117,10,09EE6,10
```


ポシェット裏面場

〈②→〉(本当はSEの仕事はこれだけじゃないけど)次にプログラマーがその仕様書を元にフローチャートを書きます。最後にオペレーターがフローチャートを元にコーディング（プログラムを書く）し、打ちこみます。(打ちこみはキーパンチャーがやるかもしれませんけど）本当はデバッグする人もいるけど、一応のプログラムができるまでの流れです。(知ってるはずだけど)これを見てみると巷のBASICプログラマーは、1人でSE、プログラマー、オペレーターをやっていることになります。(→③)

FOR MSX(16K)/MSX2

HEADING&KICK

ヘディング
アンド
キック

注意

このプログラムはDISK BASICでは画面の欠ける場合があります。DISK内蔵タイプのMSXの場合は、SHIFTキーを押しながら起動すれば普通のBASICが立ちあがります。

タコをうまく操作して宝物を全部とっていくFM-7版パズル（ポシェットNo.10）の移植もの。

キミはタコのはっちゃん。はっちゃんがいやならCXという名前にしてもいい。タコのCXをカーソルキーで左右に動かし、Z、X、Cでそれぞれ左上、真中上、右上へジャンプ。ただし〔CAPS LOCK〕キーをロックしておくこと。

緑のブロックは動かせないけれど、クラゲやイソギンチャクなどは体当たりで動かせる（ただし、1匹ずつに限る）。

最初、適当にやっていると、まずどうしようもなくなる。そんなときは、Gキーでギブアップしよう。ギブアップ可能回数は、上に小さいタコの数で示され、最高5回までできるのだ。

本当は1面ずつやっていくほうがいいけれど、気の短いキミはタイトル画面のときにカーソルキーの上下で面がセレクトできるぜ。スタートはスペースキーだ。

原作以上にグラフィックがきれいでオリジナル面8面を追加。しかも、オリジナル面は1つ1つがパソコン各機種の名前になっているところがなかなか凝っている。

9面はMSX、10面はX1、11面はPC、12面はMZ、13面はM5、14面はC1、15面はPASOPIA7、16面はFM-7。オリジナル版を作ったFM-7と移植版のMSXで最初と最後をしめている。

⇧オリジナルの9面。見た目にも明らかなMSX面。

⇧まずは、真中あたりの取りやすい宝物を取って。

海のなかでクラゲやイソギンチャク相手にパズルゲーム。宝袋を残らず拾い集めよう。

⇧“X”を攻略してから“S”へ戻る。

⇧“M”も攻略して、あと1つとなった。

⇧このへんのクラゲをうまく整理して。

⇧あとは左にジャンプするだけでクリア。

BY
米屋のチャチャチャ

原作の欄外に「足がゆらゆら動いていたらもっとよかったのにね」と書いてあったのでそうしました。このゲームはROM内のサブルーチンを利用してSCREEN1でもSCREEN2のような絵が描けるようになっています。そのかわりDATA文が増えてしまった。

SCREEN1でも同じ

突然ポシェッターズ

〈HEADING&KICK〉あのさあ、ジャマ森だ！　編集部2階で高橋さんを捜していたら、よっちゃんに呼び止められた。「あー、これちょっとやりません？」。自慢じゃないけど僕ってゲーム得意なんだよ。えー、なにこれ、くらげが動いてるじゃん。ポシェットもずいぶんグレードが高くなってる。ニッキユッパも出たし、やっぱMSXだよ。あれ、1個宝物が残っちゃった。ねえねえねえねえ、これどーすんの？　あ、ブロックで階段作るんだ。これテクポリソフトにしちゃおーぜ！（ジャマ森風よっちゃん）

■変数リスト
A$……キー入力
A$(n)……キャラクタ
E、F……ジャンプフラグ
P$……PLAY文初期化
Q……その面のキャラクタ
N……タコの数
R…ラウンド
S……カーソルキー
T、TT……宝の数
U……マシン語実行
V、W……タコ移動用
X、XX、Y、YY……タコの座標

■プログラムの説明
10〜 20　初期設定（1）
30〜 80　タイトル画面
90〜130　面選択
140〜230　面表示
250〜280　キー入力
290〜300　ギブアップ
310〜390　タコ移動
400〜430　クリア
440〜460　タコ表示
470〜530　全面クリア
540〜570　ゲームオーバー
580〜590　割りこみ
600〜640　初期設定（2）
650〜680　マシン語
690〜760　キャラクタ読みこみ
770〜820　マシン語データ
830〜1090　キャラクタデータ
1100〜1130　タイトル画面データ
1140〜1300　面データ

■マシン語の説明

USRの番号	アドレス	内　容
0	F444〜F02B	SCREEN1 の特殊モードに切りかえて、文字をななめに太くして、色を変える
1	F02C〜F05B	画面の上3分の1にセットしたデータを下3分の2にコピーする
2	F05C〜F074	キャラクタを変化させる
3	F075〜F081	VRAM→RAM データ転送（ギブアップの瞬間に画面を変える）
4	F082〜F08E	RAM→VRAM データ転送（ギブアップの瞬間に画面を変える）
5	F08F〜F28E	データエリア

```
10 KEY1,CHR$(12)+"SCREEN 0"+CHR$(13):KEY
2,"COLOR 15,1,1"+CHR$(13)
20 GOTO 610
30 '●●●●● タイトル ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
40 CLS:FOR I=1 TO 10:A=5+((I-3)MOD4)*4-(
((I-3)MOD4)>1)*8-(I=1)*10-(I=2)*22
50 LOCATE A,15+(I<3)*4-(I>6)*4:PRINT A$(
I):NEXT:FOR I=0 TO 63
60 A=181+(IAND1)+(I¥32)*2:VPOKE &H1880+I
,A:VPOKE &H1AC0+I,A:NEXT
70 RESTORE 1110:FOR I=0 TO 8:READ A,B,A$
:LOCATE A,B:PRINT A$:NEXT:R=0:N=5
80 FOR I=0 TO 2:PUT SPRITE I,(124,87),1-
(I=1)*14-(I=2)*7,I+2-(I=2)*2:NEXT
90 S=STICK(0):IF S<>1 AND S<>5 AND STRIG
(0)=0 THEN 90
100 R=(R+(S=5)-(S=1)-(R<1)*16)MOD16:LOCA
TE 9,2:PRINT USING"##";R+1
110 FOR I=0 TO 20:IF STRIG(0) THEN 130 E
LSE S=STICK(0):IF S<>1 AND S<>5 THEN90
120 NEXT:GOTO 90
130 R=R+1:Z=-(R=1):PLAY"O6BCEGB"
140 '●●●●● メン ヒョウジ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
150 LOCATE 9,2:PRINT USING"##";R:B$=STRI
NG$(15,48):VPOKE &H1B00,208:T=0
160 FOR I=6 TO 21:LOCATE 0,I:PRINT SPC(3
2):NEXT:RESTORE 1150
170 IF R<>1 THEN FOR I=2 TO R:FOR J=0 TO
 15:READ A$:NEXT:READ A,A:NEXT
180 FOR I=0 TO 7:FOR J=1 TO 2:READ A$:A$
=RIGHT$(B$+BIN$(VAL("&H"+A$)),16)
190 FOR K=0 TO 15:IF MID$(A$,K+1,1)="0"
THEN 220 ELSE LOCATE K*2,6+I*2
200 IF J=1 THEN PRINT A$(((R-1)MOD4)*2+3
+FIX(RND(1)*2)):GOTO 220
210 T=T-(FNA(K*2,6+I*2)<>32):PRINT A$(2+
(FNA(K*2,6+I*2)=32))
220 NEXT K,J,I:READ X,Y:X=X*2-2:Y=Y*2+4:
V=0:GOSUB 450
230 Q=((R-1)MOD4)*2+3:TT=T:XX=X:YY=Y:U=U
SR3(0)
240 '●●●●● メイン ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
250 A$=INKEY$:IF A$<>"" OR PLAY(0) THEN
250 ELSE P=-1:INTERVAL ON
260 A$=INKEY$:F=0:A=FNA(X,Y+2):IF A=32 O
R A=177 THEN V=0:W=2:GOTO 310
270 A=INSTR(" ZXC",A$):IF A>1 THEN V=(A-
3)*2:W=-2:GOTO 310
280 S=STICK(0):IF S=3 OR S=7 THEN V=2+(S
=7)*4:W=0:GOTO 310
290 IF A$<>"G" THEN 260 ELSE INTERVAL OF
F:PLAY"O3BCADGEF":N=N-1:LOCATE 22+N*2,2
300 PRINT" ":IF N THEN U=USR4(0):T=TT:X=
XX:Y=YY:V=0:GOSUB 450:GOTO 250 ELSE 550
310 E=1:A=X+V:IF A<0 OR A>30 THEN 350 EL
SE IF W*(FNA(A,Y+W)=181)THEN PLAY"O2FC"
320 ON INSTR(" ｵｱ",CHR$(FNA(X+V,Y+W)))+1
 GOTO 330,380,350,360
330 A=X+V*2:IF A<0 OR A>30 OR FNA(X+V*2,
Y+W*2)<>32 THEN 350 ELSE PLAY"O5C"
340 LOCATE X+V,Y+W:PRINT A$(0):LOCATE X+
V*2,Y+W*2:PRINT A$(Q):E=0:GOTO 380
350 V=0:W=0:E=0:GOTO 380
360 PLAY"O6AO7A":T=T-1:LOCATE X+V,Y+W:PR
INT A$(0):IF T THEN 380
370 X=X+V:Y=Y+W:GOSUB 450:INTERVALOFF:GO
SUB 410:R=R+1:IF R<17 THEN 140 ELSE 480
380 IF W>0 THEN Y=Y+1:GOSUB 450:Y=Y+1:GO
SUB 450 ELSE X=X+V:Y=Y+W:GOSUB 450
390 F=F-(W<0):IF E AND W<>0 AND F<3 THEN
 310 ELSE SOUND 4,0:GOTO 260
400 '●●●●● クリア ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
410 VPOKE &H1B00,208:FOR I=6 TO 21:LOCAT
E 0,I:PRINT SPC(32):NEXT
420 LOCATE 7,13:PRINT USING"ROUND ## CLE
AR";R;:PRINT " !!"
430 PLAY"O5C8DE8FGO6R64B8R64G":FOR I=0 T
O 3000:NEXT:RETURN
440 '●●●●● タコ ヒョウジ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
450 FOR I=0 TO 1:PUT SPRITE I,,,I+(V/2+1
)*2:NEXT
460 FOR I=0 TO 2:PUT SPRITE I,(X*8,Y*8-1
):NEXT:RETURN
470 '●●●●● ゼンメン クリア ●●●●●●●●●●●●●●●●●
480 VPOKE &H1B00,208:FOR I=0 TO 3:FOR K=
3+I TO 10-I:FOR J=I TO 15-I
490 LOCATE J*2,K*2:PRINT A$(3+I*2-(I>0)*
2+(I=3)*11):NEXT J,K,I
500 LOCATE 8,13:PRINT"ALL ROUND CLEAR":L
OCATE 7,14:PRINT"CONGRATULATIONS !!"
510 FOR I=0 TO 1:PLAY"T32M6000O5GR64GAR
64BR64O6CR64O5GR64AR64GR32":NEXT
520 PLAY"GR64GAR64BR64O6C16O5A8B16O6C4T2
55M500"
530 FOR I=0 TO 50:FOR J=0 TO 500:NEXT:U=
USR2(0):NEXT:GOTO 40
540 '●●●●● ゲーム オーバー ●●●●●●●●●●●●●●●●●
550 VPOKE &H1B00,208:FOR I=6 TO 21:LOCAT
E 0,I:PRINT SPC(32):NEXT
560 LOCATE 11,13:PRINT"GAME OVER":FOR I=
96 TO 48 STEP -2
570 PLAY"N=I;":NEXT:FOR I=0 TO 9999:NEXT
:GOTO 40
580 '●●●●● ワリコミ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
590 U=USR2(0):RETURN
600 '●●●●● ショキ セッテイ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
610 CLEAR &H380,&HF000:DEFINT A-Z:COLOR
15,5,5:SCREEN 1,2,0:WIDTH 32
```

●MSX

リスト次ページに続く

ポシェット裏面場

〈③→〉しかし移植をやっている人はオペレーターにしかあてはまりません。で、私が思うのはどうせ移植ばかりなら諸君にアイデア（ゲームの仕様）を出して、それをプログラミングさせた方がいいのではないかということです。つまり、SEにあたるものです（部分的に）。ポシェットの読者の中でもプログラムを作りたくてもアイデアがなくて作れないって人が多いと思う。けれどもこれぐらいは他誌でもやっているので、すぐプログラミングできるような仕様書を読者に作ってもらうか、（→④）

```
620 KEY OFF:DEFUSR=&HF000:DEFUSR1=&HF02C
:DEFUSR2=&HF05C
630 DEFUSR3=&HF075:DEFUSR4=&HF082:DEFFNA
(X,Y)=VPEEK(6144+Y*32+X)
640 P$="T255L64S0M500":PLAY P$,P$:ON INT
ERVAL=15 GOSUB 590:DIM P(63)
650 '●●●●● マシンコ゛ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
660 FOR I=0 TO 4:READ A$:FOR J=0 TO 29:A
=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):B=B+A
670 POKE &HF000+I*30+J,A:NEXT J,I:IF B=1
4209 THEN 700
680 LOCATE 9,11:PRINT"マシンコ゛ エラー !!":BEEP
:END
690 '●●●●● キャラクター ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
700 U=USR(0)-USR1(0):LOCATE 8,11:PRINT"W
AIT A MINUTE !"
710 FOR I=0 TO 6:READ A$:FOR J=0 TO 31
720 VPOKE &H3800+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$
,J*2+1,2)):NEXT J,I
730 FOR I=0 TO 34:READ A$:FOR J=0 TO 15:
A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
740 VPOKE &H2000*(J¥8)+1416+I*8+(JAND7)-
(I>24)*48,A:NEXT J,I:U=USR1(0)
750 DIM A$(10):C$=STRING$(2,29)+CHR$(31)
:FOR I=0 TO 10:READ A$,B$
760 A$(I)=A$+C$+B$:NEXT:GOTO 30
770 '●●●●● マシンコ゛ テ゛ーター ●●●●●●●●●●●●●●●●
780 DATA CD7E0011002021FF07CD4A00CB4D200
10FCB5520020F0F47CB38B0CD4D00
790 DATA EB3EF5CD4D0023EB7CB5C82B18DD210
800CD45F0211000CD45F021282 0CD
800 DATA 45F0213020CD45F0C955AF6F5F01000
80BCD4A0023EBCD4D0023EB78B120
810 DATA F1C921FF1701000378B1C80B23CD4A0
0FEC038F4EE10CD4D0018ED010002
820 DATA 118FF021C018CD5900C901000211C01
8218FF0CD5C00C9000000000000000
830 '●●●●● キャラクター テ゛ーター ●●●●●●●●●●●●●●●●
840 DATA 0F1020204058594140 4C4C201020203
FF008040402028282020404081008 08F8
850 DATA 000000000000404 1C0100000000A0A0
000002000101040 40C000000000A0A000
860 DATA 0F10202040404646404021211020203
FF008040402026262020284840804 04FC
870 DATA 0000000000000808 0E000000000A0A0
0000040101000101070000000000505000
880 DATA 0F1020204040414140202010 0810101
FF008040402 1A9A8202323204080404FC
890 DATA 0000000000000202 03000000000005050
0000020100020203880000000000505000
900 DATA 000F1F1F3F3F3F3F3F3F3F1F0F1F1F0
000F0F8F8FCFCFCFCFCFCFCF8F0F8F800
910 DATA 001F0F071F7FFEF8F5F5F585F5F5FEF
E,00F8F0E0F8FEBF07F5F5F585F5F5FEFE
920 DATA F6787E703E0F7F3FFEFEFEFEFEFEEE5E
5,BF0FB70FBFFEFEFCFEFEFEFEFEFEEE5E5
930 DATA 7FC78F9FBFFEFCF8353C3C3C37373
7,FEE3F1F9FD7F3F1FF5FCFCFCFCF2F2F2
940 DATA F8FCFEBF9F8FC77F2F2F2F2C2C2C2C2
5,1F3F7FFDF9F1E3FE7373737C7C7C7C75
950 DATA 0F3F7F7F7F3F0F00F5F5F5F5FEFEFEF
E,F0FCFEFFFFFFFE00F5F5F5F5F5F5FEFE
960 DATA 3F3F7F7FEDDBED7FC5C5C5C5C1C1C1C
5,FCFCFEFEB7DBB7FEC5C5C5C5C1C1C1C5
970 DATA 2C384C0606030303856585856585856
5,C498F462C08080808595856585959595
980 DATA 7EFBFFD7FFDF7E5A858F81818181858
F,7F2424494992924 9E5E5E5F5F5F5F5F5
990 DATA FE92922424484824E5E5E5F5F5F5F5F
5,24496D243612366D9595958585856565
1000 DATA 9224B692DB49DBB69595958585856 5
65,00412812D13118C8F5F5F595F59585F5
1010 DATA 00885020 2010A0449595F595F59565
F5,0000000001063F0001656565656565 6565
1020 DATA 000040E0F0E0C0C06565656565856 5
85,03030301000102018565856585658565
1030 DATA C0C0C0E040404080658565856585 65
85,7F494924241212 24E5E5E5F5F5F5F5F5
1040 DATA FE242492924949 92E5E5E5F5F5F5F5
F5,49246D49DB92DB6D9595958585856565
1050 DATA 2492B6246C486CB6959595858585 65
65,2014086C11894844F5F59585F59585F5
1060 DATA 4020402C1210A042F595F595F5F585
F5,0001063F000103036565656565658565
1070 DATA 40E0F0E0C0C0C0C065656585658565
85,03010000000001008565656565656565
1080 DATA C0E04040404040806585658565 8565
85
1090 DATA "  ","  ",オカ,キク,アイ,ウエ,ケコ,タチ,ケコ
,ミム,ツテ,サシ,メモ,サシ,トナ,スセ,ヤユ,スセ,ニヌ,ネノ,ヨラ,リル
1100 '●●●●● タイトル カ゛メン テ゛ーター ●●●●●●●●●●●
1110 DATA 9,0,HEADING & KICK,2,2,ROUND [
 1]   CHANCE ソ ソ ソ ソ ソ,14,7,JUMP!
1120 DATA 13,8,Z  X  C,6,10,KABE    TAKO
!  TAKARA,14,12,<    >,5,14,KURAGE
1130 DATA 19,14,ISOGINCHAKU,6,18,SANGO
   TATSUNO OTOSHIGO
1140 '●●●●● メン テ゛ーター ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1150 DATA 8000,8200,E0AA,0354,C401,C204,
8072,82F4,2005,02F0,5200,0014,8855,23A8,
8400,3000,7,8
1160 DATA 01F0,0000,7990,0080,697F,2000,
5F77,0022,7DF7,0400,1144,0000,1F7C,0000,
8001,0000,9,6
1170 DATA FFFF,FFFF,0000,0000,2000,0000,
4811,0000,8648,0084,1191,2000,4C44,0000,
A111,0408,9,8
1180 DATA 5557,5557,FFE1,0001,0003,0002,
FFE6,5544,7FE5,2AA1,FFE3,5542,7FE6,2AA4,
FFE4,5540,12,8
1190 DATA 013F,01BF,0000,019E,4280,7180,
C500,439E,4800,A480,0004,2800,0004,2802,
000C,00C4,3,2
1200 DATA 00D1,0C41,018D,0401,F193,0C20,
0AA9,0E10,0841,2789,4284,1201,5C52,0B00,
812A,D182,5,2
1210 DATA 88AA,8088,3E21,0000,AAFA,0000,
3EA9,0020,08FB,0000,8EA8,0420,3EFB,0000,
828A,0000,14,8
1220 DATA 5111,5011,0F8A,6102,94DC,0454,
7DFF,102B,97BC,0517,2000,2000,6EEE,0000,
EEEE,4444,3,1
1230 DATA 8BD1,8BC0,DA11,5000,AA0A,000A,
ABC4,03C4,A84A,000A,8851,0000,8BD1,03C0,
0000,0000,3,2
1240 DATA 4106,4102,2202,0000,1402,1402,
0802,0070,1402,1402,2202,0000,4107,4102,
0000,0000,11,3
1250 DATA 0000,0000,3C10,2838,2244,0244,
2200,2040,3C40,1440,2000,2044,2028,0038,
0000,0000,8,8
1260 DATA AAAA,AAAA,777D,4141,AAAE,80AA,
7F5D,5555,AABA,88AA,7775,5555,AABE,8882,
5555,5555,9,8
1270 DATA 0000,0000,3600,367C,2A3C,087C,
2A00,0878,2200,0004,2200,0044,2200,0038,
0000,0000,5,5
1280 DATA 0000,0000,3E1C,0204,7F3C,0D04,
7B3C,1B24,701C,1004,7B1C,0904,7E3E,4202,
3C3E,3C3E,9,1
1290 DATA 0000,6264,2024,756E,0244,676E,
0000,4564,644E,0000,54A2,0000,64E4,0000,
44A4,0000,8,1
1300 DATA FFBB,FFFF,3E00,006C,2000,0054,
2000,0044,3C00,0044,2000,0044,2000,0000,
0000,0000,5,4
```

ポシェット裏面場

〈④→〉読者からのアイデアを編集部でプログラミングしやすいように書いてあげるとかすれば、確実に投稿数が増えると思います(たぶん)。で、その仕様書の具体的な内容ですが、ゲームの遊び方、キャラクターのサイズと絵、面、その他をくわしく描けばいいわけです。できれば、フローチャートや構造図を書いてもいーでしょー。まあ誰でも言いそーなことを上げてみましたが、今までポシェットにはなかったので、やってみる価値があるのではないでしょうか? では、ここまで! さよーなら(ISSEI)

FOR X1シリーズ Hu-BASIC(NEW BASIC不可)

ELEBER

エレバー

BY 魔破羅邪

カツ、私の偉大なる祖母、いわゆるばばァ。推定年齢1200歳。好物は某社の炭酸飲料水、缶コーヒー、それに卵かけ飯。オールバックで思い切り寝ぐせがつき、歩くとき杖が接地していない。見かけた方は郵便局または最寄りの信用金庫までお問い合わせください。ただし、その後の責任は負いかねます

カツとは私の祖母いわゆるばばァである。

帽子と顔しかないエレバーが金袋をヘコヘコ取っていきます

○いわゆるエレバー。

○エレベーターで上へスッと移動。乗り降りにお気をつけください。

リターンキーでゲームスタート。

エレバーとは、いったいどういうやつかは知らないが、帽子をかぶった顔だけのやつ。4、6キーで左右に移動し、スペースキーでジャンプ。ただし、ジャンプ力は貧弱。上に行くにはエレベーターに乗るしかない。エレベーターで上に行きすぎたり、下に行きすぎたりするとアウト。また、リターンキー（ジョイスティックのトリガー2でも可）でワープができる。どこに現れるかはわからないけど。

で、いかにも意地悪そうな顔をした敵（シーファー）から逃げつつ、金袋を全部取るのが目的。金袋は天井につりさげられているのでその上でジャンプすると次々に落下して敵をつぶすことができる。でも、敵はすぐに復活する。

3倍数のステージのまえにはボーナスステージもある。ボーナスステージは、敵のいない平和な画面で、上下左右にエレバーをあやつって金袋を取っていくだけ。ただ、中に敵の入った袋があり、それを取るとボーナスステージが終わる。そのかわり、最後にその袋を取れば、パーフェクトボーナスがついて、ホクホクです。

```
10 '||■■■■ Init ■■■|||
20 WIDTH 40:INIT:CLS 4:DEFINT A-Z:CLICKOFF:GOSUB 1460
25 DL$=CHR$(31,29,29):UL$=CHR$(30,30,29,29):LL$=CHR$(29):RR$=CHR$(28,28):DD$=CHR
$(31)
30 HI=10:S$(2)="火月":S$(4)="日月":S$(8)="既月":LOCATE 12,8:COLOR 5:PRINT"Eleber":COLO
R 7:LINE(11,7)-(18,9),"■",B:GOSUB 820
40 CGEN1:LOCATE 14,16:PRINT"●□"+DL$+"♠♥":CGEN:LOCATE 12,17:PRINT"4-"+RR$+"-6"
50 LOCATE 9,19:PRINT"Space - Jump":LOCATE 9,21:PRINT"Return - Warp":LOCATE 9,23:
PRINT"or Joy-stick":GOTO 790
60 '||■■■■ Init 2 ■■■|||
70 SC=0:ME=1:MY=4
80 CLS4:EN=0:WA=1
90 FOR I=0 TO 2:TX(I)=I*12+2:TY(I)=1:TVX(I)=-2:NEXT:TE$(0)="▲"+DL$+"土金":TE$(1)=
"▲"+DL$+"木木":BY=23
100 X=14:Y=19:MY$(0)="●□"+DL$+"♠♥":MY$(1)="●□"+DL$+"♦♣":CL$="  "+DL$+"  "
110 KA$="×■"+DL$+"▖■":BL$="▄■"+DL$+"■□":F$(0)=" ":F$(1)="▒"
120 ON (ME-1) MOD 10+1 RESTORE 870,880,890,900,910,920,930,940,950,960
130 '||■■■■ Game screen ■■■|||
140 FOR I=0 TO 3:READ B,M:LOCATE 0,I*6+3:FOR J=0 TO B:READ A:CGEN1:PRINT STRING$
(A,F$(M));:M=(M=1)+1:NEXT:NEXT
150 READ KA:FOR J=1 TO KA:READ M,N:LOCATE M,N:PRINT KA$;:NEXT
160 READ BK:FOR J=0 TO BK:READ M:LOCATE M,23:PRINT BL$;:BX(J)=M:NEXT:CGEN
170 GOSUB 820:PLAY 1000
180 '||■■■■ Start ■■■||
190 M=0:FOR I=0 TO 7:M=(M=1)+1:FOR J=0 TO 2:COLOR I:LOCATE TX(J),TY(J):PRINT TE$
(M);:NEXT:SOUND0,I*10+10:SOUND1,0:SOUND7,62:SOUND8,15:PAUSE 1:NEXT:SOUND7,63
200 PAUSE10:FOR I=0 TO 7:M=(M=1)+1:COLOR I:LOCATE X,Y:PRINT MY$(M);:SOUND0,80-I*
10:SOUND1,0:SOUND7,62:SOUND8,15:PAUSE1:NEXT:SOUND7,63
210 LOCATE 10,13:CGEN:PRINT"<<START!>>":SOUND8,16:SOUND12,30:SOUND13,0
220 PLAY 300:PLAY"V1605C3DECDEDEFDEF+C3A+CA+CA+C7:V1604C3DEEDCCDEEDCFGEDFGF7":PL
AY 1000:CGEN1:LOCATE 10,13:PRINT SPC(10);:RESTORE 1750
230 '||■■■■ Main ■■■|||
240 '||■■■■ Me ■■■|||
250 OUT &H1C00,14:IF (INKEY$(0)=CHR$(13) OR (INP(&H1B00) OR 191)=191) AND WA=1 T
HEN GOSUB 1760
260 IF INKEY$(0)=CHR$(27) THEN GOSUB 1820
270 GOSUB 1720:ST=STICK(0) OR STICK(1):VX=(ST=4)*2-(ST=6)*2:VY=0:IF VX+X=-2 OR V
X+X=30 THEN VX=0
280 C$=CHARACTER$(X+VX,Y):C1$=CHARACTER$(X,Y+2)
```

X1

リスト次ページに続く

突然ポシェッターズ

〈ELEBER〉なーんか、あったよーななかったよーな、見たよーな見たことないよーな、寄せ集めたよーなそーでないよーなゲームですが、おもしろいから載せちゃいました。変な味わいがあって変に好きですねー。「エレベーターアクションとハンバーガーをくっつけてぐちゃぐちゃにしたみたい♡」とりえちゃんが言っています。う〜む、そーか。X1が出た当時（もう3年前だ）なら、マシン語を使ってもうちょい速くすれば、市販ゲームとしてつーよーしたんじゃないかな？（パンプ）

○んで金袋の上でジャンプ。やった、シーファーをつぶした！

○ラウンド2。エレベーターが1個しかないのでメンドイ。

○ボーナスステージ。ここはひたすらカンの勝負なのだ。

```
290 IF C1$=" " THEN VX=0:VY=2:GOTO 330
300 D=INSTR(" ◢×▟●▒",C$):ON D GOTO 330,730,310,320,330,320:GOTO 320
310 SC=SC+5:GOSUB820:PLAY"V1504C3DECDE":KA=KA-1:IF KA=0 THEN 690 ELSE 330
320 VX=0:VY=0
330 LOCATE X,Y:PRINT CL$;:X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATE X,Y:PRINT MY$(M);:M=(M=1)+1
340 IF Y=23 THEN 730
350 '||▮▮▮▮█ Jump █▮▮▮||
360 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN 370 ELSE 460
370 LOCATE X,Y-1:PRINT MY$(M);DL$+"  ";:PLAY"V1504C1DEFG+C"
380 LOCATE X,Y:PRINT MY$(M);UL$+"  ";:PLAY"FED"
390 C$=CHARACTER$(X,Y+3):IF C$="×" THEN TX=X:TY=Y+4:PP=2:ELSE 460
400 LOCATE TX,TY:PRINT KA$;UL$+"  ";:C$=CHARACTER$(TX,TY+2):IF C$=" " THEN TY=TY
+1:GOTO 400
410 IF C$="◢" THEN 420 ELSE IF C$="▒" THEN PLAY"V1503E0DCEDC":GOTO 450
420 FOR I=0 TO 2:IF TX(I)=TX AND TY(I)=TY+2 THEN LOCATE TX,TY+2:PRINT S$(PP);DL$
+"▲";:PLAY"V1504C1DEFGABAGFEDCR5RR" ELSE 440
430 FOR K=0 TO 2:LOCATE TX,TY+K:PRINT KA$;UL$+"  ";:NEXT:TY=TY+2:TX(I)=0:TY(I)=1
SC=SC+PP:PP=PP*2:GOSUB 820:GOTO 400
440 NEXT
450 IF CHARACTER$(TX,TY+3)="×" THEN TY=TY+4:GOTO 400
460 '||▮▮▮▮█ Enemy █▮▮▮||
470 SU=0:I=EN:EN=EN+1:IF EN=3 THEN EN=0
480 IF TY(I)=Y THEN TVX(I)=SGN(X-TX(I))*2
490 IF TX(I)+TVX(I)<0 OR TX(I)+TVX(I)>28 THEN VX=0:SU=1:IF RND>.5 AND NOT(STRIG(
0) OR STRIG(1)) THEN TVX(I)=-TVX(I) ELSE 500 ELSE VX=TVX(I)
500 C$=CHARACTER$(TX(I)+VX,TY(I)):C1$=CHARACTER$(TX(I),TY(I)+2)
510 IF C1$=" " THEN VX=0:VY=2:GOTO 550 ELSE VY=0
520 IF SU=1 THEN 550
530 D=INSTR("●◢▒×▪ ",C$):ON D GOTO 730,540,540,540,540,550:GOTO 540
540 VX=0:IF RND>.2 THEN TVX(I)=-TVX(I)
550 LOCATE TX(I),TY(I):PRINT CL$;:TX(I)=TX(I)+VX:TY(I)=TY(I)+VY:LOCATE TX(I),TY(
I):PRINT TE$(M);
560 IF TY(I)=23 THEN LOCATE TX(I),TY(I):PRINT CL$;:LOCATE TX(I),1:PRINT TE$(M);:
TY(I)=1
570 '||▮▮▮▮█ Block █▮▮▮||
580 FOR I=0 TO BK:IF X=BX(I) AND BY=Y+2 THEN 590 ELSE 610
590 IF Y-2=-1 THEN Y=1:LOCATE BX(I),BY-2:PRINT BL$;DL$;CL$;:PLAY"V1504E1DCEDCEDC
R5RRRR":GOTO 730
600 Y=Y-2:LOCATE X,Y:PRINT MY$(M);DL$;BL$;
610 FOR J=0 TO 2:IF TX(J)=BX(I) AND TY(J)=BY-2 ELSE 640
620 TY(J)=TY(J)-2:IF TY(J)=-1 THEN LOCATE TX(J),TY(J)+2:PRINT CL$;:TY(J)=21
630 LOCATE TX(J),TY(J):PRINT TE$(M);DL$;BL$;
640 NEXT:LOCATE BX(I),BY:PRINT CL$;
650 NEXT
660 BY=BY-2:IF BY=1 THEN BY=23
670 FOR I=0 TO BK:LOCATE BX(I),BY:PRINT BL$;:NEXT
680 GOTO 240
690 '||▮▮▮▮█ Clear █▮▮▮||
700 PLAY 200:PLAY"V1504R5RC3EDFGAEEDDFDCCCC:V1506R5RC3DCDEDEDCDEDC7R":PLAY 1000
710 LOCATE 8,13:CGEN:PRINTUSING"Stage ## clear";ME;
720 PAUSE 30:ME=ME+1:IF ME MOD 3=0 THEN GOSUB 970:GOTO 80 ELSE 80
730 '||▮▮▮▮█ Miss █▮▮▮||
740 FOR I=1 TO 30:COLOR (I MOD 2)*7:CGEN1:LOCATE X,Y:PRINT MY$(M);:PLAY"E0D":NEX
T:COLOR 7:PAUSE 10
750 MY=MY-1:GOSUB 820
760 IF MY=-1 THEN 770 ELSE 80
770 LOCATE 10,11:CGEN:PRINT"Game over.":IF SC>HI THEN HI=SC:GOSUB 820
780 PLAY 200:PLAY"V1504C3DE9D6ED5C9C9:V1505E3FG9F6EC5E9E":PLAY 1000
790 LOCATE 10,13:CGEN:PRINT"Hit RETURN"
800 REPEAT:UNTIL INKEY$(0)=CHR$(13):GOTO 60
810 '||▮▮▮▮█ Score etc print █▮▮▮||
820 CGEN:LOCATE 31,4:PRINTUSING"Score"+DL$+LL$+"#####00";SC;:LOCATE 31,7:PRINTUS
ING"High"+DL$+"#####00";HI;:LOCATE 31,10:PRINTUSING"Stage "+DD$+"##";ME;:LOCATE
31,13:PRINT"Left"
830 CGEN1:IF MY=0 THEN 840 ELSE FOR I=1 TO MY:LOCATE I*2+30,14:PRINT MY$(0);:NEX
T
840 CGEN:LOCATE 31,17:IF WA=1 THEN COLOR 5:CFLASH 1:PRINT"Warp ok" ELSE PRINT"
      "
850 CGEN1:CFLASH:COLOR 7:RETURN
860 '||▮▮▮▮█ Stage data █▮▮▮||
870 DATA 3,0,2,12,2,12,5,0,2,6,2,10,2,6,3,0,2,10,6,10,1,0,2,26,5,8,4,20,4,14,10,
8,16,20,16,1,0,28
880 DATA 3,0,6,8,2,8,3,0,4,10,2,10,3,0,2,12,2,12,2,1,14,2,14,6,8,4,8,10,8,16,20,
4,20,10,20,16,0,14
890 DATA 5,0,2,8,2,6,2,8,5,0,2,6,2,10,2,6,3,0,2,10,6,10,1,0,2,26,7,6,4,22,4,6,10
,14,10,22,10,6,16,22,16,1,0,28
900 DATA 2,1,20,2,6,3,0,2,18,2,6,1,0,2,26,0,1,28,9,24,4,2,10,16,10,24,10,2,16,8,
16,10,16,16,16,24,16,0,28
910 DATA 2,1,14,2,14,3,0,2,12,2,12,3,0,4,10,2,10,2,1,14,2,14,10,6,4,10,4,18,4,22
,4,8,10,20,10,6,16,10,16,18,16,22,16,0,14
920 DATA 4,1,8,2,10,2,8,7,0,2,6,4,2,2,2,4,6,7,0,2,6,4,2,2,2,4,6,4,1,8,2,10,2,8,9
,4,4,10,4,14,4,18,4,24,4,4,10,24,10,4,16,24,16,1,8,20
930 DATA 5,0,6,4,2,6,2,4,3,0,4,6,10,6,5,0,2,8,4,2,4,8,4,1,10,2,6,2,10,7,12,4,16,
4,6,10,22,10,6,16,14,16,22,16,1,10,18
940 DATA 2,1,16,2,10,2,1,16,2,10,2,1,16,2,10,2,1,16,2,10,6,2,4,6,4,10,4,4,10,8,1
0,6,16,0,28
950 DATA 6,1,6,4,4,4,4,2,4,5,0,8,6,4,4,2,2,5,0,2,6,2,4,2,12,4,1,14,4,4,2,4,4,26,
4,8,10,24,10,12,16,1,14,28
960 DATA 7,0,2,8,2,2,2,2,2,8,5,0,2,10,2,2,2,10,7,0,2,8,2,2,2,2,2,8,5,0,2,10,2,2,
2,10,5,12,4,16,4,6,10,14,10,22,10,1,0,28
970 '||▮▮▮▮█ Bonus stage █▮▮▮||
980 CGEN1:CLS4:FOR I=0 TO 1:LINE(I,I)-(39-I,23-I),"▒",B:NEXT
990 X=18:Y=12:BP=0
1000 M=0:LOCATE X,Y:PRINT MY$(M);:ZP=5+ME:FOR I=1 TO ZP
1010 TX=RND*18:TX=TX*2:TY=RND*11:TY=TY*2
```

ポシェット裏面場

〈欄外について①〉いくつか意見や案がありますので、ひとつ聞いてやってください。まず最初に……実はこれが一番言いたかったのですが、もっと「突然ポシェッターズ」を増やしてほしい！　僕が思うに、プログラムポシェットは数あるプログラム専門誌の中でも、一番投稿プログラムに対する評価がしっかりしていると思います。「グラムシステム」という体制といいまた「突然ポシェッターズ」といい、プログラムに対する評価がいかにしっかりしているかは良くわかります。

```
1020 IF CHARACTER$(TX,TY)<>" " THEN 1010 ELSE LOCATE TX,TY:PRINT KA$;:NEXT:DX=TX
:DY=TY
1030 FOR I=100 TO 0 STEP -1
1040 LOCATE 12,24:CGEN:PRINTUSING"Time:####";I;:CGEN1
1050 ST=STICK(0) OR STICK(1):VX=(ST=4)*2-(ST=6)*2:VY=(ST=8)*2-(ST=2)*2
1060 C$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY):D=INSTR("●▒× ",C$):ON D GOTO 1070,1080,1090,1110
1070 GOTO 1110
1080 VX=0:VY=0:GOTO 1110
1090 ZP=ZP-1:IF X+VX=DX AND Y+VY=DY THEN LOCATE DX,DY:PRINT TE$(0);:PLAY"O4C1DED
CDEDCD":PAUSE 10:GOTO 1130
1100 LOCATE X+VX,Y+VY:PRINT S$(2);:PLAY"V15O4C1DCDR7R":BP=BP+2:GOTO 1110
1110 LOCATE X,Y:PRINT CL$;:CGEN1:X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATE X,Y:PRINT MY$(M);:M=(M=1)+
1:PAUSE 1
1120 NEXT
1130 PLAY"V15O4A5GFGFEFEDFEDEDC7"
1140 PAUSE 10:LINE(2,2)-(37,21)," ",BF:K=1:IF ZP=0 THEN IM=1 ELSE IM=0
1150 CGEN:IF IM=1 THEN IM=10
1160 TR=BP+IM
1170 LOCATE 15,8:PRINTUSING"Bonus###00";BP
1180 LOCATE 10,10:PRINTUSING"Parfect bonus ##00";IM
1190 LOCATE 15,12:PRINTUSING"Total###00";TR;
1200 LOCATE 13,14:PRINTUSING"Score #####00";SC;
1210 IF K=1 THEN K=0:PAUSE 10
1220 IF TR=0 THEN 1230 ELSE PLAY"V15O6C4:V15O4R0D4":TR=TR-1:SC=SC+1:GOTO 1190
1230 PAUSE 10:GOSUB 1250:RETURN
1240 '||▮▮▮▮██ Cofee break ██▮▮▮|||
1250 INIT:CLS 4:CGEN1:LINE(0,0)-(39,14),"▒",B:LINE(0,1)-(0,13)," ":IF ME MOD 6<>
0 THEN FOR I=0 TO 2:LOCATE 16+I*2,1:PRINT KA$;:NEXT
1260 IF ME MOD 6=0 THEN LINE(0,176)-(319,199),PSET,5,BF
1270 FOR I=0 TO 30 STEP 2:M=(M=1)+1:LINE(0,12)-(38,13)," ",B
1280 LOCATE I,12:PRINT MY$(M);
1290 FOR J=10 TO 14 STEP 2:IF I>=J THEN LOCATE I-J,12:PRINT TE$(M);
1300 NEXT J
1310 PLAY"V15O5C5+CC"
1320 NEXT:PAUSE 5
1330 LOCATE 30,11:PRINT MY$(M);DL$+"  ";:PLAY"V15O4C1DEFG+C"
1340 LOCATE 30,11:PRINT"  "+DL$;MY$(M);:PLAY"+CGFEDC":IF ME MOD 6=0 THEN 1400 EL
SE FOR I=2 TO 12:LINE(16,I-1)-(21,I-1)," "
1350 FOR J=0 TO 2:LOCATE 16+J*2,I:PRINT KA$;:NEXT
1360 NEXT:PLAY"V15O3C3DCDCD"
1370 PAUSE 10
1380 LOCATE 15,18:CGEN:PRINT"Good luck!"
1390 PLAY250:PLAY"V15O4C5D3ED7C5D3ED7C3DEDGEDCEDEDC9":PLAY 1000:CLS:RETURN
1400 FOR I=0 TO 29 STEP 2:LOCATE I,14:PRINT"  ";:LINE(I+1,14)-(0,I/2+14),"▒":PLA
Y"R3":LINE(I+1,14)-(0,I/2+14)," ":NEXT
1410 FOR I=15 TO 24:LINE(0,14+I)-(29,I),"▒":PLAY"R3":LINE(0,14+I)-(29,I)," ":NEX
T
1420 FOR I=12 TO 22:FOR J=16 TO 20 STEP 2:LOCATE J,I:PRINT TE$(0);:NEXT:SOUND0,I
*10+10:SOUND7,&H3E:SOUND 8,15:PAUSE 1:LINE(16,I)-(21,I+1)," ",B:NEXT
1430 SOUND 6,100:SOUND 7,&H37:SOUND 8,16:SOUND 12,30:SOUND 13,0
1440 FOR I=0 TO 20:PSET(RND*48+128,RND*16+160,5):NEXT:SOUND 7,&H3F:GOTO 1370
1450 '||▮▮▮▮██ Characters ██▮▮▮|||
1460 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("00003F3F3F0C0CFF00000C0C0C3F3F0000001E1E1E3F3F00")
1470 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("0000FCFCFC0000FF0000000000FCFC000000000000FCFC00")
1480 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("162C152E05080810162C152E070B0D1E3F3D3D3F1D1C0200")
1490 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("60202078B020200060202078FCFCBC18FCBCBCE480004000")
1500 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("162C143E30202200162C143E3E3D3E183F3D3D2701020300")
1510 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("6020A0600000204060 20A06040803078FCBCBCFCB878C000")
1520 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("0000071F3F3F3FFF00000000000000000000000000000000")
1530 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("0000E0F8FCFCFCFF00000000000000000000000000000000")
1540 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("1E060200001C376F1F070307071F3D781F070200001F3D78")
1550 DEFCHR$(233)=HEXCHR$("000000000000040E0F8E0DCFCE0F8BC1EF8E0000000C0A808")
1560 DEFCHR$(234)=HEXCHR$("DFEAD7EFDAEF5628F5F5F8FDF5F87D3FF5F5F8FDF5F87D3F")
1570 DEFCHR$(235)=HEXCHR$("5040E05040E04000AFBF1FAFBF1FBEFCA5B515A5AD1FBEFC")
1580 DEFCHR$(236)=HEXCHR$("7FFFFEFCF8F0E0FC7F808183878F9F837FFEFCF8F0E0C0F8")
1590 DEFCHR$(237)=HEXCHR$("FEFF7F3F1F0F073FFE80C0E0F0F8FCE0FE7E3E1E0E06021E")
1600 DEFCHR$(238)=HEXCHR$("FCFCFCFCFCFCFCFC7F8383838383838300F8F8F8F8F8F8F800")
1610 DEFCHR$(239)=HEXCHR$("3F3F3F3F3F3F3FFEE0E0E0E0E0E0E0001E1E1E1E1E1E1E00")
1620 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("007C3818183C7C00FF7E3C18183C7EFF0040201010204000")
1630 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("3130313A1D180E1E3F3F3F3F1F1F03003331393F1D1C0300")
1640 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("00000018BC3C3C18FCFCFCE4C0C0C000CC8C9CE48000C000")
1650 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("3E3130393C3D3E183F3F3F27030303003F33312103010300")
1660 DEFCHR$(244)=HEXCHR$("0000000000803078FCFCFCFCF8F8C000FCCC8C9CF8B8C000")
1670 DEFCHR$(245)=HEXCHR$("71BA4F172B53F97C0000000000000000718A0A122242F900")
1680 DEFCHR$(246)=HEXCHR$("8CD67B7B7B7BADC60000000000000000008C52525252528C00")
1690 DEFCHR$(247)=HEXCHR$("113A5BBBDBFB7D0800000000000000001132529292FA1100")
1700 DEFCHR$(248)=HEXCHR$("71BACF77BBCF75380000000000000000718A8A728A8A7100")
1710 DEFCHR$(32)=STRING$(24,CHR$(0)):RETURN
1720 '||▮▮▮▮██ Bgm ██▮▮▮|||
1730 READ F$,D$:IF F$="*" THEN RESTORE 1750:READ F$,D$
1740 SOUND 0,VAL("&H"+F$):SOUND 1,1:SOUND 2,VAL("&H"+D$):SOUND 3,0:SOUND 7,60:SO
UND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 11,20:SOUND 12,30:SOUND 13,0:RETURN
1750 DATADE,EF,AA,D5,DE,EF,AA,D5,7B,A9,66,BE,7B,D5,66,EF,FD,EF,FD,D5,1C,BE,3F,BE
,52,A9,52,A9,7B,B3,52,A9,*,*
1760 '||▮▮▮▮██ Warp ██▮▮▮|||
1770 XX=28-X:R=RND*10:YY=R*2+1:IF CHARACTER$(XX,YY)<>" " THEN 1770
1780 FOR I=0 TO 7
1790 LOCATE X,Y:COLOR 7-I:PRINT MY$(M);:LOCATE XX,YY:COLOR I:PRINT MY$(M);:M=(M=
1)+1
1800 SOUND 0,I*20+10:SOUND 1,0:SOUND 7,&H3E:SOUND 8,15:FOR J=0 TO 50:NEXT
1810 NEXT:WA=0:LOCATE X,Y:PRINT CL$;:X=XX:Y=YY:GOSUB 820:RETURN
1820 '||▮▮▮▮██ Pause ██▮▮▮|||
1830 PLAY"V15O5C3DECDEDEFDEF":LOCATE 31,20:CGEN:PRINT"Pause"
1840 REPEAT:UNTIL INKEY$(0)<>""
1850 PLAY"EFGEFGFGAFGA":LOCATE 31,20:PRINT"     ":CGEN1
1860 RETURN
```

■変数リスト

X、Y……エレバーの座標
TX(n)、TY(n)……シーファーの座標
ME……面数
EN……動かす敵の番号
KA……取るべき金袋の数
BK……エレベーターの数
WA……ワープフラグ
SC、HI……スコア、ハイスコア
MY……エレバーの残り数
MY$(n)……エレバーのキャラクタ
TE$(n)……シーファーのキャラクタ
KA$(n)……金袋のキャラクタ
BL$(n)……エレベーターのキャラクタ
F$(n)……フロアor空白キャラクタ

■プログラムの説明

10〜 50　初期設定1、タイトル
60〜120　初期設定2
130〜170　画面作成
180〜220　スタート
240〜340　エレバー移動
350〜450　ジャンプ、袋落とし処理
460〜560　シーファー移動
570〜680　エレベーター移動
690〜720　面クリア処理
730〜800　ミス、ゲームオーバー処理
810〜850　スコアなど表示
860〜960　面データ
970〜1230　ボーナスステージ
1240〜1440　コーヒーブレイク
1450〜1710　PCG設定
1720〜1750　BGM
1760〜1810　ワープ処理
1820〜1860　ポーズ処理

■チェックポイント

ちょいとプログラムが長くゴチャゴチャしていてわかりにくいなあ〜。けれどもボーナスステージやコーヒーブレイクなんかもあって楽しめちゃったので許しちゃおー！　ホエラホエラ。(パンプ)

■おまけ

〔ESC〕キーでポーズがかかるんだおーと。

●X1

ポシェット裏面場

〈欄外について②〉「投稿プログラムの評価結果を報告する」……こんな基本的で最も重要な事が、意外にも、ポシェットの他にどの雑誌でも実現していないのです。投稿する側にとっては、自分の作品がどのように評価されているのか気になるものなんですけど、その点では、ポシェットはとても親切ですね。とはいってもまだまだ不備はあります。グラム評価のページは1ページ分しかないから、一人一人に書くことがどうしても制限されてくる。従ってどうしても評価は中途半端になりがちです。

FOR X1シリーズ Hu-BASIC(NEW BASIC不可)

BLOCK'NII

ブロックン ツー

PROGRAMING&EDIT Masato Takaya
MAP EDITER Masaaki Yamaji
SOUND&MUSIC Haruo Murata

プログラム、デザイン・音楽、マップデータと分業化の昨今である。

COM-X1 CLUBのNo.11
5、高家磨佐人です。

修学旅行から帰ってくると、なんと採用通知が！ 『BLOCK'N』に続く第2弾です。またもやリストが長くなってしまい、マップデータも変則的でひじょ〜に入力しにくくてすみません。REDUAの開発スタッフは高家磨佐人とデザイナー村田治生とエディターの山路理晃でした。

BY 高家磨佐人

明るさと手軽さを取り入れた、というウワサのパートII登場！

あの名作『BLOCK'N』につづいて、〝明るさ〟と〝手軽さ〟(作者のコピー) を取り入れた『BLOCK'NII』。〝んなもん採用でい〟とうちのパンプはいいました。

ストーリー。キミの仕事はまだ終わったわけではなかった。新しい倉庫のなかにあるダストブロックをなんとか始末しなければ……。ま、んなもんどうでもいいけどね。

ブラスターボール (Bボール) をテンキーで上下左右に移動して、画面上に点在するダストブロック (Dブロック) をファイヤーブロック (Fブロック) に押しつけて全部溶かしてしまうのが目的。

動かすことはできないハードブロック (Hブロック) と動かすことはできるけれど溶かすことのできないノーマルブロック (Nブロック)、そして1度通ると穴があいて次に通ると吸いこまれるトラップ・プレートなどの障害物つき。

画面の端のあいているところは、ワープトンネルで反対側にワープできる。

Bボール自身がFブロックに溶かされてしまったり、穴に吸いこまれたり、Gキーでギブアップしたりするとミス。1面につき、ミスは3回まで。

スタート時にトリガーを押せばジョイスティックでも遊べる。

んで、ある面であるパネルの上へいくと隠れキャラクタが出て、Bボールが1アップ。自分で探してみてね。

3面にいくとトラップがいっぱい。

X1面。やあ、きれいきれい。

5面の目の面。じつはここに隠れキャラが……。

■変数リスト
CH$(n)……キャラクタ
MAP(n)……マップ
LE……ブラスターボールの残り
ME……ラウンド
MENMAX……ラウンドの上限
XX、YY……ボールの座標増分
X、Y……ブラスターボールの座標
BL……残りのダスト・ブロックの数
$……キー入力
MAP0〜2……キャラクタ判定用マップデータ格納

■プログラムの説明

100〜 150	初期設定
160〜 270	メインルーチン
500〜620	画面表示
1000〜1020	ボール表示
1500〜1550	ブロックを押す
2000〜2030	ギブアップ
2500〜2520	ゲームオーバー
3000〜3500	タイトル
4000〜4130	ミュージックサブルーチン
4500〜4530	BGMサブルーチン
5000〜5450	全面クリア処理
5500〜5820	PCG設定サブルーチン
9010〜9530	隠れキャラクタ？
10000〜10390	面データ

■ディスクBASIC使用時の注意
このゲームをディスクBASIC (CZ−8FB01)で動かす場合は、10〜99行、および、9800〜9999行を削ってください。こうしないと、メモリギリギリのため、誤動作してしまうからです。

■おまけ
5、10、15面で隠れキャラが出るんだおー。これを出すと……ニコニコ！

突然ポンプ

〈BLOCK' N II〉おおーとさすがに良いできだなあ。前の「BLOCK' N」ほどのアイデアとインパクトはないけれど、色と音はセンスの良さを感じますねー。パステルカラーのブロックや、透明感のあるボールが好き！ 市販のソフトもそーだけど、パズルゲームでこーゆーところに凝っているのって少ないんだよねー。パズル自体は「倉庫番」＋αとゆーか、峠さんパズル風とゆーか、まあそんなもんだけどね。うむむ、今から「BLOCK' N III」を期待しちゃうのであります。(パンプ)

```
10 '######################################
15 '#                                    #
20 '#          B L O C K ' N  II         #
25 '#                                    #
30 '#  Copyright(C) REDUA SOFT  1986     #
35 '#                                    #
40 '#       Programed by M.Takaya        #
45 '#          (COM-X1 CLUB No.115)      #
50 '#                                    #
55 '#          Edited by M.Yamaji        #
60 '#                                    #
65 '#        Designed by H.Murata        #
70 '#                                    #
75 '######################################
80 '
99 '
100 '■■■■■  START UP  ■■■■■
101 '
105 INIT:WIDTH 40:CLICK OFF:DIM CH$(12),MAP(15,11),T$(1),BG0(31),BG1(31),BG2(31)
,BG3(31):X=0:Y=0:XX=0:YY=0:ME=0:LM=3:MENMAX=20:CGEN 1:GOSUB 9010
107 'POKE &H7BD9,&HCF,&HC0,&HDE,&HCF,&HC0,&HDE,&HA0,&HB1,&HB5,&HB2,&HD6,&H21
110 CC$=CHR$(31,29,29):FOR I=0 TO 12:READ C1:CH$(I)=CHR$(C1,C1+1)+CC$+CHR$(C1+16
,C1+17):NEXT:T$(0)=" ":T$(1)="カ"
115 DATA 130,132,128,138,140,134,136,168,130,164,142,160,162
120 RESTORE 130:FOR I=0 TO 31:READ MU1$,MU2$:BG0(I)=VAL("&H"+MU2$):BG1(I)=VAL("&
H"+MU1$):NEXT:FOR I=0 TO 31:READ MU1$,MU2$:BG2(I)=VAL("&H"+MU2$):BG3(I)=VAL("&H"
+MU1$):NEXT
130 DATA 00,F1,00,F1,00,F1,00,F1,01,54,01,41,01,1E,00,FF,00,F1,00,F1,00,C0,00,C0
,00,D7,00,D7,00,D7,00,D7,00,B5,00,B5,00,B5,00,B5,00,B5,00,C0,00,D7,00,F1,00,FF,0
0,FF,01,1E,01,1E,01,41,01,41,01,41,01,41
140 DATA 01,E0,03,BE,01,E0,03,BE,02,80,04,FE,02,80,04,FE,01,E0,03,BE,01,E0,03,BE
,02,80,24,FE,02,80,04,FE,01,AC,03,55,01,AC,03,55,02,3A,04,72,02,3A,04,72,02,80,0
4,FE,02,80,04,FE,02,3A,04,72,01,FC,03,F6
150 GOSUB 3010
159 '
160 '■■■■■  MAIN  ■■■■■
161 '
170 LE=LM:F=0:ME=ME+1:IF ME=MENMAX+1 THEN 5010
180 CLS:Z=0:M=2:GOSUB 510:XX=0:YY=0:GOSUB 4010:GOSUB 1010
190 SS=S:S=STICK(ST):XX=(S=4)-(S=6):YY=(S=8)-(S=2)
200 I$=INKEY$:IF(I$="G")+(I$="g")+(I$="キ") THEN GOSUB 4040:GOTO "GIVE UP"
203 I2$=INKEY$(2):IF (INKEY$(0)="v")*((I2$="!")+(I2$=" "))THEN 170
205 IF(S=0)+(S/2<>INT(S/2)) THEN GOSUB 4510:GOTO 190 ELSE IF SS=0 THEN FOR I=1 T
O 30+M*7:NEXT
210 MAP1=MAP(X+XX,Y+YY):GOSUB 4520
215 IF MAP1=8 THEN XX=(X+XX=15)*13-(X+XX=0)*13:YY=(Y+YY=11)*9-(Y+YY=0)*9:GOSUB 1
020:GOTO 190
220 IF MAP1=1 THEN FOR I=1 TO 150:NEXT:GOTO 190
230 IF MAP1=3 OR MAP1=4 THEN GOSUB 1510:IF(MAP(X+1,Y)=2)+(MAP(X-1,Y)=2)+(MAP(X,Y
+1)=2)+(MAP(X,Y-1)=2) THEN "GIVE UP" ELSE 190
240 GOSUB 1020:MAP0=MAP(X,Y)
245 IF(MAP(X+1,Y)=2)+(MAP(X-1,Y)=2)+(MAP(X,Y+1)=2)+(MAP(X,Y-1)=2) THEN "GIVE UP"
247 IF MAP0=7 AND F=0 THEN GOSUB 5510
250 IF MAP0=6 THEN LOCATE X*2,Y*2:PRINT CH$(6);:GOSUB 4060:PAUSE 5:GOTO 2020
260 IF MAP0=5 THEN MAP(X,Y)=6:GOTO 190
270 GOTO190
499 '
500 '■■■■■  PRINT MAP  ■■■■■
501 '
510 GOSUB 4140:RESTORE STR$(ME):READ X,Y,BL
512 FOR A=0 TO 11:READ A$:FOR B=1 TO 8:C=ASC(MID$(A$,B,1))-64:D=C AND15:E=(C AND
240)/16:MAP(B*2-2,A)=E:MAP(B*2-1,A)=D
515 PRINTCH$(E);CHR$(30);CH$(D);CHR$(30);
520 NEXT:PRINT:PRINT:NEXT
530 CONSOLE 0,25,32,8:PRINTSTRING$(192,"カ");:CONSOLE:CGEN
540 LOCATE 32,2 :COLOR 5:PRINT"BLOCK'N";
550 LOCATE 32,3 :         PRINT"  II    ";
560 LOCATE 32,8 :COLOR 6:PRINT"ROUND   ";
570 LOCATE 32,9 :COLOR 7:PRINT USING"     ## ";ME;
580 LOCATE 32,14:COLOR 6:PRINT"LEFT    ";
590 LOCATE 32,15:COLOR 7:PRINT USING"      # ";LE;
600 LOCATE 32,20:COLOR 4:PRINT"REDUA   ";
610 LOCATE 32,21:        :PRINT"    SOFT";
620 COLOR 7:CGEN 1:RETURN
999 '
1000 '■■■■■  BALL PRINT  ■■■■■
1001 '
1010 LE=LE-1:CGEN:LOCATE 36,15:PRINT LE;:CGEN 1
1020 LOCATE X*2,Y*2:PRINT CH$(MAP(X,Y));:X=X+XX:Y=Y+YY:LOCATE X*2,Y*2:PRINT CH$(
9);:RETURN
1499 '
1500 '■■■■■  PUSH BLOCK  ■■■■■
1501 '
1510 MAP2=MAP(X+XX+XX,Y+YY+YY)
1520 IF(MAP2=1)+((MAP1=4)*(MAP2=2))+(MAP2=5)+(MAP2=6)+(MAP2=3)+(MAP2=4)+(MAP2=7)
+(MAP2=8) THEN RETURN
1530 IF MAP2=0 THEN MAP(X+XX,Y+YY)=0:MAP(X+XX+XX,Y+YY+YY)=MAP1:LOCATE (X+XX+XX)*
2,(Y+YY+YY)*2:PRINT CH$(MAP1);:GOSUB 1020:RETURN
1540 GOSUB 4030:FOR I=10 TO 12:LOCATE (X+XX)*2,(Y+YY)*2:PRINT CH$(I);:PAUSE 1:NE
XT:LOCATE (X+XX)*2,(Y+YY)*2:PRINT CH$(0);:MAP(X+XX,Y+YY)=0:BL=BL-1:IF BL>0 THEN
RETURN
1550 LOCATE 6,10:PRINT STRING$(18,32);:LOCATE 6,11:COLOR 2:CGEN:PRINT" CONGRATUL
ATIONS! ";:LOCATE 6,12:PRINT STRING$(18,32);:CGEN 1:COLOR 7:PAUSE 7:GOSUB 4020:P
AUSE 5:RETURN 160
1999 '
2000 '■■■■■  GIVE UP  ■■■■■
2001 '
2010 LABEL "GIVE UP":GOSUB 4030:FOR I=10 TO 12:LOCATE X*2,Y*2:PRINT CH$(I);:PAUS
E 1:NEXT:LOCATE X*2,Y*2:PRINTCH$(0);:PAUSE 5
2020 IF LE<=0 THEN "GAME OVER"
2030 CGEN:COLOR 2:LOCATE 6,10:PRINT STRING$(19,32);:LOCATE 6,11:PRINT " LET'S TR
Y AGAIN ! ";:LOCATE 6,12:PRINT STRING$(19,32);:CGEN 1:COLOR 7:PAUSE 20:GOTO 180
2499 '
2500 '■■■■■  GAME OVER  ■■■■■
2501 '
2510 LABEL "GAME OVER":CGEN:PAUSE 5:COLOR 2:LOCATE 2,10:PRINT STRING$(28,32);:LO
CATE2,11:PRINT" GAME OVER  LET'S TRY AGAIN ";:LOCATE 2,12:PRINT STRING$(28,32);:
PAUSE 5:GOSUB 4050
2520 COLOR 7:CGEN1:ME=0:LM=3:PAUSE 10:GOTO 120
2999 '
3000 '■■■■■  TITLE  ■■■■■
3001 '
3010 COLOR 7:RESTORE 3500:CLS:FOR I=1 TO 50:READ A:I$=RIGHT$("00000000"+BIN$(A),
8):FOR J=1 TO 8:PRINT T$(VAL(MID$(I$,J,1)));:NEXT:NEXT:CGEN
3020 COLOR 2:LOCATE 10,12:PRINT"REALTIME PUZZLE GAME";
3030 COLOR 4:LOCATE 16,14:PRINT"by REDUA";
3040 COLOR 7:CFLASH 1:LOCATE 12,16:PRINT"HIT SPACE KEY !!";:CFLASH
3050 COLOR 5:LOCATE 4,19:PRINT"PROGRAMING&EDIT";
3060 LOCATE 9,21:PRINT"MAP EDITER";
3070 LOCATE 8,23:PRINT"SOUND&MUSIC";
3080 COLOR 6:LOCATE 22,19:PRINT"Masato Takaya";
3090 LOCATE 22,21:PRINT"Masaaki Yamaji";
3100 LOCATE 22,23:PRINT"Haruo Murata";:CGEN 1:COLOR 7
3110 I=0:PLAY"R0:R0:R0":GOSUB 4130
3150 IF I=1500 THEN 3110
3160 IF STRIG(0) THEN ST=0 ELSE IF STRIG(1) THEN ST=1 ELSE I=I+1:GOTO 3150
3170 SOUND 7,56:PLAY 170:PLAY "V1406G1A1A1G1:V1405D1E1F1G1":PAUSE 5
3490 RETURN
3500 DATA 0,0,0,48,63,251,28,118,20,154,203,30,198,76,154,203,26,198,140,154,219
,26,198,140,154,243,26,199,14,154,219,26,198,141,154,203,26,198,140,154,203,26,1
98,76,154,251,222,118,76,191
```

リスト次ページに続く

ポシェット裏面場

〈欄外について③〉ですから、もっと突然ポシエッターズのコーナーを増やして、プログラムの評価をより充実させるべきだと思います。出来れば、プログラム１作１作に「突然ポシエッターズ」をつけてほしいし、さらにボツ通知のあの評価表も出来ればつけてほしい。ちょっと無理なお願いかもしれませんが、欄外に書くことがなくて困ってるくらいなら「突ポシエ」を増やすくらいしてくれたっていいんじゃないですか？　その方がよっちゃんのエッセイよりもずっと読者のためになると思いますよ。

```
3999 '
4000 '    MUSIC
4001 '
4010 SOUND 7,56:PLAY 150:PLAY "V1106C1EGECEGECEGEDEF3G1AGAGAGAG5R1G1RG:V1504+C5#
F1GAB05C3ED5F4F0RF1EDC04B3AG5:V1204C1R1CR03GRGR04CRCR03GRGR04DRDR03ARARGRGRARBR"
:RETURN
4020 SOUND 7,56:PLAY 150:PLAY "V1105D1AGAGAGR06C0RCRCRC3R3:V1505G3FE04G#F1GAB+C2
R3:V1203G1R1GRGRGR3G0R0GRGRC3R3":RETURN
4030 SOUND 1,1:SOUND 6,5:SOUND 7,0:SOUND 8,16:SOUND 12,10:SOUND 13,5:RETURN
4040 SOUND 7,56:PLAY 150:PLAY "V1203B0#AA#GV10B0#AA#G:V1203#A0A#GGV10#A0A#GG":RE
TURN
4050 SOUND 7,56:PLAY 75:PLAY "V1405#F2G0A2G0A2G0A2G0R1+C3G1C5:V1303+C3GABC1+C3G1
C5:V1304#F2G0A2G0A2G0A2G0R104+C3G1G5":RETURN
4060 SOUND 7,56:PLAY 150:PLAY "V1203C0#CC#CV10C#CC#CV8C#CC#CV6C#CC#C:V1203#C0D#C
DV10#CD#CDV8#CD#CDV6#CD#CD:V1008F0#F07F#F06F#F05F#F04F#F03F#F02F#F01F#F":RETURN
4070 SOUND 7,56:PLAY 120:PLAY "V1404G2R0G2R0G2R0G2R0G2R0G2R0G2R0G2R0F2R0F2R0F2R0
F2R0F2R0F2R0F2R0F2R0E8R5:V1404E9DC8R5:V1403+C7BAG5A3BG8R5":RETURN
4080 SOUND 7,56:PLAY 225:P1$="V"+RIGHT$(STR$(V),2)+"05A8#A3AGA#AB06C9C7D8F5D3EFG
C9C7:":P4$="D8E3#DEG#FG+C8A5FDC1RCRCR+C8E6F9F3RR5:":P2$="V"+RIGHT$(STR$(V-1),2)+
"04A8#A3AGA#AB05C9C7D8F5D3EFGC9C7:":P5$="D8E3#DEG#FG+C8A5FDC1RCRCR+C8E6F9F3RR5:"
4090 P3$="V"+RIGHT$(STR$(V-1),2)+"03F5R3C5R3F5R3C1RCRCRF5R3C5R3F5R3C1RCRCRG5R3C5
R3G5R3C1RCRCRF5R3C5R3F5R3C1RCRCR:":P6$="G5R3C5R3G5R3A1RARARF5R3C5R3F5R3C1RCRCRG5
R3G5R3G5R3C1RCRCRF5R3C5R3F5R3C3DE"
4100 PLAY P1$+P2$+P3$:RETURN
4110 PLAY P4$+P5$+P6$:RETURN
4120 P4$=LEFT$(P4$,33)+"7:":P5$=LEFT$(P5$,33)+"7:":P6$=LEFT$(P6$,66)+"8":PLAY P4
$+P5$+P6$:RETURN
4130 PLAY 150:PLAY "V1305C4R104B3R1GG9:V1303#F4R1#F3R1GG9:V1304C4R1C3R103BB9":PL
AY "V1305C1DEDC304G05E1FGFE304AB0R0B2R0B0R0A3B05C5:V1304C1-GC-GC-GC-GD-AD-AD-AD-
A03B0R0B2R0B0R004C3DC5:V1303C5-GD-AG1RGRAG4C5":RETURN
4140 SOUND 0,1:SOUND 1,0:SOUND 2,230:SOUND 3,0:SOUND 4,235:SOUND 5,0:SOUND 7,56:
SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND 10,16:SOUND 11,0:SOUND 12,225:SOUND 13,0:RETURN
4499 '
4500 '    B.G.M.
4501 '
4510 M=M+1:IF M=3 THEN M=0:GOTO 4525 ELSE RETURN
4520 M=2
4525 Z=Z+1:IF Z=32 THEN Z=0
4530 SOUND 0,BG0(Z):SOUND 1,BG1(Z):SOUND 2,BG2(Z):SOUND 3,BG3(Z):SOUND 7,56:SOUN
D 8,16:SOUND 9,16:SOUND 12,10:SOUND 13,3:RETURN
4999 '
5000 '    ALL ROUND CLEAR
5001 '
5010 LOCATE 6,10:PRINT STRING$(18,32);:LOCATE 6,11:COLOR 2:CGEN:PRINT" ALL ROUND
 CLEAR! ";:LOCATE 6,12:PRINT STRING$(18,32);:CGEN 1:COLOR 7:PAUSE 5:GOSUB 4070:P
AUSE 10
5020 CLS:LINE(1,1)-(38,23),"ｶ",BF:LINE(3,3)-(36,21)," ",BF:CGEN
5030 LOCATE 11, 5:COLOR 6:PRINT"CONGRATULATIONS !!"
5040 LOCATE  8, 8:COLOR 7:PRINT"You finished final round!":CFLASH 1
5050 LOCATE 15,11:COLOR 2:PRINT"OMIGOTO !!":CFLASH
5060 LOCATE  9,14:COLOR 1:PRINT"See you again next game."
5070 LOCATE 14,16:COLOR 5:PRINT"PRESENTED BY"
5080 LOCATE 15,18:COLOR 4:PRINT"R E D U A"
5400 V=13:GOSUB 4080:GOSUB 4110:V=11:GOSUB 4080:GOSUB 4110:V=15:GOSUB 4080:GOSUB
 4120
5450 COLOR 7:CLS:LOCATE 22,23:PRINT "TO BE CONTINUED...";:PAUSE 10:CLS:POKE &H21
2F,&HD6,&HBC:END
5499 '
5500 '    CHR. SUB
5501 '
5510 F=1:ON ME/5 GOSUB 5800,5700,5600
5520 LOCATE X*2,Y*2:PRINT CH$(7);:PLAY 60:PLAY"V1404C0DGA+D+E:V1402G003CG04CFB":
LM=LM+1:LE=LE+1:MAP(X,Y)=0:PAUSE 10:LOCATE X*2,Y*2:PRINT CH$(9);:GOSUB 9490:CGEN
:GOSUB 590:RETURN
5600 DEFCHR$(168)=HEXCHR$("AA00801F90109310AA0080008F0F8C0FFFFFC0C0CFCFCCCF"):DE
FCHR$(169)=HEXCHR$("AA0004FC1C0CCC0CAA000000E0F030F0FFFE0306E3F633F6")
5610 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("901393139F3F80008F0C8C0C80008000CFCCCCCCC0D5FFAA"):DE
FCHR$(185)=HEXCHR$("1C3C9CCCFCFC0000E0C0603000000000E3C663360356FFAA")
5620 RETURN
5700 DEFCHR$(168)=HEXCHR$("A800841C98300000AA15AF5FBF7FBF7FF8E0C49C98300000"):DE
FCHR$(169)=HEXCHR$("2A00102C142E5E2EAA70F8FCFCFEFEFE3F0E070201000000")
5710 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("0002952A971F8700BF7FFF7FBF1F87000000808C0E0F0A8"):DE
FCHR$(185)=HEXCHR$("5EBE7CFCF8F0C000FEFEFCFCF8F0C000040804085 1A2070A")
5720 RETURN
5800 DEFCHR$(168)=HEXCHR$("000000000A11270F000000000A10210355FF7FF67AD871EB"):DE
FCHR$(169)=HEXCHR$("000100018081F079000100018001101955FFFFDFD72F1F1F")
5810 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("1E1E0F030000005508180802000000555 8F878EE7AFF7FFF"):DE
FCHR$(185)=HEXCHR$("7C79F0C1000100551C191041000100551F1B176FBFFFFFFF")
5820 RETURN
9000 '
9010 '    PCG DATA
9020 '
9030 DEFCHR$(128)=HEXCHR$("2A75C040804583477FFFFFFFFFFFFFFFFAA7FD56BDF6FDF7F")
9040 DEFCHR$(129)=HEXCHR$("A8540000004080C0FCFEFCFAFCFAFCFAA8FC54A8F4E8F4F8")
9050 DEFCHR$(130)=HEXCHR$("AA0080008000800 0AA00800080008000FFFFFFFFFFFFFFFF")
9060 DEFCHR$(131)=HEXCHR$("AA00000000000000AA00000000000000FFFEFFFEFFFEFFFE")
9070 DEFCHR$(132)=HEXCHR$("7FFFFFF7E7FFFFFF40C02A1522152A15EAD5805080408040")
9080 DEFCHR$(133)=HEXCHR$("FCFAFCEACCFAFCFA0000A8608850A850A850002000000000")
9090 DEFCHR$(134)=HEXCHR$("FFFFDFEAFFEFFFEFAA408000850A850AFFFFC0C0CAC5CAC5")
9100 DEFCHR$(135)=HEXCHR$("FFFEFFAEFFFEFFFEAA00000450A450A4FEFC0004AC5CAC5C")
9110 DEFCHR$(136)=HEXCHR$("FFFFDFEAF0E0F0E0AA408000800480 02FFFFC0C0C0C0C0C0")
9120 DEFCHR$(137)=HEXCHR$("FFFEFFAE0F0E0F0EAA00000400044004FEFC00040C0C0C0C")
9130 DEFCHR$(138)=HEXCHR$("7FFFD5EAD5EAD5EA7FFFFFFFFFFFFFFF6AD5AA55AA55AA55")
9140 DEFCHR$(139)=HEXCHR$("FCFA54AA54AA54AAFCFAFCFAFCFAFCFAA850A850A850A850")
9150 DEFCHR$(140)=HEXCHR$("7FFFFFFFFFFFFFFF6AD5AA55AA55AA557FFFEAD5EAD5EAD5")
9160 DEFCHR$(141)=HEXCHR$("FCFAFCFAFCFAFCFAA850A850A850A850FCF8A850A850A850")
9170 DEFCHR$(142)=HEXCHR$("AA079F3FBF7FFF7FAA059E35BF47DE2FFFFFFFFFFFDFFFFF")
9180 DEFCHR$(143)=HEXCHR$("AAC0F0F8F8FCFCFCAAC050A0F8E86CD0FFFEFFF6FFEA7FF8")
9190 DEFCHR$(144)=HEXCHR$("834580408040 0000FFFFFFFFFFEA5500DF6FDF6BD56A0000")
9200 DEFCHR$(145)=HEXCHR$("8040000000000000FCFAFCFAFCAA5400F4E8F4A854A80000")
9210 DEFCHR$(146)=HEXCHR$("8000800080008000800080008000 8000FFFFFFFFFFFFFFAA")
9220 DEFCHR$(147)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000FFFEFFFEFFFEFFAA")
9230 DEFCHR$(148)=HEXCHR$("FFFFF7E7FFEA55002A1532052A000000804090408040 0000")
9240 DEFCHR$(149)=HEXCHR$("FCFAECCAFCAA5400A850A840A8000000002000000000 00")
9250 DEFCHR$(150)=HEXCHR$("FFEFFFEFFFFFFFAA850A850A80158000CAC5CAC5CFDF8000")
9260 DEFCHR$(151)=HEXCHR$("FFFEFFFEFFFEFFAA50A450A408540000AC5CAC5CFCFC0000")
9270 DEFCHR$(152)=HEXCHR$("F0E0F0E0FFFFFFAA8100840080158000C0C0C0C0CFDF8000")
9280 DEFCHR$(153)=HEXCHR$("0F0E0F0EFFFEFFAA00248004085400 00C0C0C0CFCFC0000")
9290 DEFCHR$(154)=HEXCHR$("D5EAD5EAD5AA5500FFFFFFFFFFAA5500AA55AA55AA000000")
9300 DEFCHR$(155)=HEXCHR$("54AA54AA54AA5400FCFAFCFAFCAA5400A850A850A8000000")
9310 DEFCHR$(156)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFAA5500AA55AA55AA000000EAD5EAD5EA800000")
9320 DEFCHR$(157)=HEXCHR$("FCFAFCFAFCAA5400A850A850A8000000A850A850A8000000")
9330 DEFCHR$(158)=HEXCHR$("FF3FBF1F87008000F52F9B1984008000FFEFFFFBFDFEFFAA")
9340 DEFCHR$(159)=HEXCHR$("FCF8F8F0C00000006C98B05080000000ED98F152C30EFFAA")
9350 DEFCHR$(160)=HEXCHR$("AA0080008107870FAA0080008106840 5FFFFFFFFFFFFFEFD")
9360 DEFCHR$(161)=HEXCHR$("AA000000 80E0E0F0AA00000080E060D0FFFEFFFEFFFEFFDE")
9370 DEFCHR$(162)=HEXCHR$("AA0080008103820 0AA00800081028200FFFFFFFFFFFFFFFF")
9380 DEFCHR$(163)=HEXCHR$("AA000000402080C0AA00000040208040FFFEFFFEFFFEFFFE")
9390 DEFCHR$(164)=HEXCHR$("AA15AF5FBF7FBF7FA800841C98300000F8E0C49C98300000")
9400 DEFCHR$(165)=HEXCHR$("AA70F8FCFCFEFEFE2A000000000000003F0E172E152E5E2E")
9410 DEFCHR$(176)=HEXCHR$("8F078701800080 8A03850080008000FFFBFFFEFFFFFFAA")
9420 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("F0E0E0800000000 0B040008000000000BFEE87868FFEFFAA")
9430 DEFCHR$(178)=HEXCHR$("8100800080008000810080008000 8000FFFFFFFFFFFFFFAA")
9440 DEFCHR$(179)=HEXCHR$("C0C0C0800000000 0C0C0408000000000FFCECF9EFFDEFFAA")
9450 DEFCHR$(180)=HEXCHR$("BF7FFF7FBF1F870000000800080008000000295AAD7FFF7A8")
9460 DEFCHR$(181)=HEXCHR$("FEFEFCFCF8F0C000040804085 0A000005EBE7CFCF9F2C70A")
9470 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("FFFEFFFEFFFEFFAAD4800080008000 00FED4AAD4AAD4AA00")
9480 DEFCHR$(32 )=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
9490 DEFCHR$(168)=HEXCHR$("AA00800080008000AA00800080008000FFFFFFFFFFFFFFFF")
9500 DEFCHR$(169)=HEXCHR$("AA00000000000000AA00000000000000FFFEFFFEFFFEFFFE")
9510 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("80008000800080008000800080008000FFFFFFFFFFFFFFAA")
```

ポシェット裏面場

〈欄外について④〉欄外の案についてですが、リレー小説、アナグラム（ちょっと文字を並べかえれば回文になるけど回文ではないもの）、パラパラマンガ、ペーパーアドベンチャーゲーム……ま、こんなところです。特に、評価についてのお願いはぜひとも実現させてください。（東京都・HOGSS.）☆確かに言えてることばかりですね。突然ポシェッターズもグラムシステムも、つい冗談のほうに走りがちだったかもしれません。

```
9520 DEFCHR$(185)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000000FFFEFFFEFFFEFFAA")
9530 RETURN
9799 '
9800 '■■■■ MAP DATA ノ セツメイ ■■■■
9801 '
9805 '
9810 ' DATA チュウ ノ スペース ハ スベテ、
9815 '
9820 ' [カナ] + [SHIFT] + [ロ] デ、
9825 '
9830 ' "`" ハ [SHIFT] + [@] デ、
9835 '
9840 ' "-" ハ [カナ] + [¥] デス。
9845 '
9850 ' "-" ノ [GRAPH] + [=] モアルノデ、
9855 '
9860 ' チュウイ シテクダサイ。
9999 '
10000 '■■■■ No.01 ■■■■
10001 '
10010 LABEL" 1":DATA5,8,4,00000000,P@@@@@@A,PP@@P@PA,PC@D@DpA,P@PP@@PA,P@D@@@PA,P@D@a`-A,P@PP@@PA,PC@D@@-A,PP@@PC_A,P@@@@@@A,00000000
10019 '
10020 '■■■■ No.02 ■■■■
10021 '
10030 LABEL" 2":DATA8,9,4,00000000,P@@@@@@A,Ptヲ@@ヲヲ。,P_F@@DFA,P_F@@BCA,P■■_@DFA,P_@ @CCA,P @ @DDA,P @ @DDA,P「■ ヲヲ_,P@@@@@@A,00000000
10039 '
10040 '■■■■ No.03 ■■■■
10041 '
10050 LABEL" 3":DATA1,1,7,00000000,V|U├_AAa,Q|├C@DA,U|ь@@Aq,UQ├|R■-A,U||├|APU|,Q|e|-A`A,U||├|EP_,UQ||├@@A,U├├aQ-■a,QA-RC-Ca,00000000
10059 '
10060 '■■■■ No.04 ■■■■
10061 '
10070 LABEL" 4":DATA6,3,17,00000000,Rbbbd@@A,P@@@DECA,P@@@__pA,T■■CspA,P@@@@@@|,FpC@DupA,UDp_-pDA,PE_-D@p_,FpC@--CA,P@@@@E@A,00000000
10079 '
10080 '■■■■ No.05 ■■■■
10081 '
10090 LABEL" 5":DATA1,1,8,X0000000,P@@@@@@H,P@@ppp@A,P@p■■-@A,P@Q@@Q@A,PFヂbbヂ A,PWヂdbヂ7A,PFヂbbヂ A,P@Q@@Q@A,P@@ss@@A,ヲ@@@@@@A,0000000ヂ
10099 '
10100 '■■■■ No.06 ■■■■
10101 '
10110 LABEL" 6":DATA5,4,17,00000000,R@@@@@@A,P@A@CTd_,Ps-SC@`A,PE@E@p-A,PP| -├├|,UCEpE@_q,Pp┤ pscA,PCBE@C`A,PF||C・┤a,U@@@@@@A,00000000
10119 '
10120 '■■■■ No.07 ■■■■
10121 '
10130 LABEL" 7":DATA14,10,14,00000000,R`@@@@@|,St_QQ@`|,P_@@@p@|,PQCCs_S|,P_@@A@EQ,PDD@P@@A,P_EA@RCA,U├ea@@t_,PC@q@s■A,VD@@--_A,00000000
10139 '
10140 '■■■■ No.08 ■■■■
10141 '
10150 LABEL" 8":DATA6,7,16,00000000,P┤E@-┤EH,PCACSD@A,RE@@@-FA,PPtB@p┬A,T-CpP@_A,P@`tB@@A,PspDpDC|,P@A-p┤BA,PD-EPTCA,R@@P@-@A,00000000
10159 '
10160 '■■■■ No.09 ■■■■
10161 '
10170 LABEL" 9":DATA8,10,10,00000000,Q@_DEp`a,P@_DE@pA,UQQQP@@q,P_@_UE@A,RCD@p-`A,Rpp_p┤@A,P@CDP@@A,UQQQPBAA,PD@D@@@A,Q@D@DECa,00000000
10179 '
10180 '■■■■ No.10 ■■■■
10181 '
10190 LABEL" 10":DATA8,6,7,000X0000,P@@EW@@A,PpAp__@A,P@RbDD@A,P@r`p_@A,PDBCDDPA,FA_p@__A,P@TDDD@A,P@____@A,P@DTDFCA,P@@A-@@A,0000ヂ000
10199 '
10200 '■■■■ No.11 ■■■■
10201 '
10210 LABEL" 11":DATA13,9,15,00000000,P@@a@E@a,RppA@-pA,PEC@CRpA,PD@p@--A,Pt__EPsA,P@A|P@_A,RAEpc-EA,PPA┬A■@A,SE@D_@pA,PEA@P@@A,00000000
10219 '
10220 '■■■■ No.12 ■■■■
10221 '
10230 LABEL" 12":DATA9,7,12,00000000,RC┬`├├|a,S@_E@@@A,P@__@AtA,U_-PE-DA,RC-PPAPq,P|P-C@├A,U@@P■┤PA,PC@Ds@@_,Fp-@DCPA,R@`_A-Pa,00000000
10239 '
10240 '■■■■ No.13 ■■■■
10241 '
10250 LABEL" 13":DATA2,10,9,00000000,U@E`@-Ea,PD-@AE@A,R_E`-@FA,S@_■P_FA,P__-T┤FA,P-A@ PFA,T┬■@ @uq,PD@■┤DDA,P_B@Ep__,P┬@`pDBA,00000000
10259 '
10260 '■■■■ No.14 ■■■■
10261 '
10270 LABEL" 14":DATA1,10,19,W0000000,P`u@-_EA,P@_DtC@A,P_C-`■C。,TEpDDD A,PqQ@_@CA,P@@_CC@A,P_tCD■_A,UpFp@DC|,P_FuC@@A,ヲ_A@__ca,00ヂ00000
10279 '
10280 '■■■■ No.15 ■■■■
10281 '
10290 LABEL" 15":DATA7,9,15,XXXXXXXQ,P@@@@@@H,ヲa■qQU@A,PC-@@C_H,ヲEp@@@cA,PC-@@E■H,ヲB__s|@A,PC-@Ep@H,ヲD-@@■CA,PU■@@AcH,ヲ@@@@@GA,0ヂヂヂヂヂヂヂ
10299 '
10300 '■■■■ No.16 ■■■■
10301 '
10310 LABEL" 16":DATA9,9,18,00000000,U┬c H├├|,U├├├├├u|,U┬c├├├c|,U├uUruu|,U├├├┬├├|,U┬├├├├├|,Uru├┬||,U┬├├├r├|,U├├┤├├|,U|├├├|a,00000000
10319 '
10320 '■■■■ No.17 ■■■■
10321 '
10330 LABEL" 17":DATA13,8,1,00000000,P@@@@@@A,PDPAdR_A,P_`R@@RA,PB_@@_`A,PDP@DR@A,PA`@Ad@A,PB_@R_@A,PDP@dPVQ,P_d@_`SQ,P@@@@@RQ,00000000
10339 '
10340 '■■■■ No.18 ■■■■
10341 '
10350 LABEL" 18":DATA13,6,14,00000000,P■■D■D_A,PpDD@DDA,P■tD_CDA,Pp_C@DCA,P_CD■C_A,PD@_@_@A,PD@_DC@A,PD@__@_A,PC@p■c_A,P@■@_@_A,QXQ00000
10359 '
10360 '■■■■ No.19 ■■■■
10361 '
10370 LABEL" 19":DATA6,4,18,0000X000,PEE@-@PA,U@@CDC`H,P┬A|E@p_,P@`C_p┬A,ナ■@--cDA,Q-Aup@@A,PAC@A├S|,P_@AC_@|,Pp┤@`ppA,PBpPPPBA,00000000
10379 '
10380 '■■■■ No.20 ■■■■
10381 '
10390 LABEL" 20":DATA14,5,20,00000000,P@CB@pCa,PpppT@-A,P|@@■ECA,U@P┬C@`_,PpA_`■CA,U_ECC-u_,P■AE_AEA,P@@||@┬A,TCp@@u@a,P@B@p@@A,00000000
```

〈歩道橋〉ハッキリ言って、歩道橋が好きです。たまに増富の歩道橋に行って歩道橋の上でポシェットを読んだり、手紙を書いたり、いろいろします。でも、ちょっと車の音がうるさいのが玉にキズです。これさえなければ快適な場所です。おまけにここは人通りが少ないので、人はほとんど来ません。なんと、この手紙も歩道橋の上で書いているのでした。（埼玉県・Nable）へんな奴シリーズのネタになるよーなことしてるのね。でも、歩道橋も場所によっては快適でしょう。

FOR

FM-7/77シリーズ 要PF-X F-BASIC(V3.0)

BALL CONNECTION

ボール
コネクション

とぼけた顔の〝よしなりくん〞。思わず、敵キャラと間違えそうだが、これがキミのキャラクタだ。

よしなりくんはテンキーで上下左右に動いて、スペースキーでボールを投げる(〔CAPS LOCK〕要!)。

動かし方は例の『SPHERE』と同じ。緑の可動ブロックやボールの隣に行って、動かしたい方向のキーを押してから、スペースキーを押せば、その方向へスーッとブロックまたはボールが飛んでいく。もちろん、なにかにあたるまで止まらないし、枠の外に出ると消えてしまう。

で、目的は、ボールをゴールに投げこむことだ。

ブロックなどをストッパーにしつついかにボールを投げていくか。そこがパズルになっていて、『SPHERE』ほどシンプルではないけれど、なかなか、意外な道筋がゆかいな難解パズルなのだ。どうしても解けなくなったら、G キーでギブアップ。

全15面だけれど、ちゃんとコンストラクションモードもついている。

プレイ中にCを押すと、コンストラクション・プログラムが走り始める。使い方は下の解説のところを読んでほしい。

最初、おろかなポシェッターズはこのパズルをやろうとして、ある面でつまづいてしまい、「これは面が間違っているのでは」という疑いから、あやうく没にしかけたのであった。んでもある晴れた朝、やっと解けたので採用することに決定。いやあ、あぶなかった。これからは解答もつけてね!

注意 必ず49ページのPF-Xを入力・実行してからこのプログラムをRUNさせてね!

JEN JEN WAKAN NAI YO!!
GUSSUN

BY TAKA

イラストは苦手

ぼくはコンピュータ研究会に入っているんだけど、みなX1とかPCばかりで、FM-7を置いてないのです。でも、7でガンバルのだ。7ユーザーの上田くん、ゲームばっかししてないでプログラム作りなさい。ディスク持ってるんでしょ。ぼくなんかテープなのに。えーん、ディスクほしいよー。

FM-7を置いてない研究会でひとりガンバル。

TAKA

ああしてこうして、ううむ。よしなりくんの軽さに似あわず、意外と難解で大真面目なボールのパズル。

○これはほとんどデモ画面。テケテケと右へいって6キーを押してスペースキー。んでゴール。

○これが問題の4面。これが解けなかったらあやうく没になるところだったんだよ。わりと難問。

■変数リスト
M$(n, m)……面データ
SX(n)、SY(m)……スタート座標
GX(n)、GY(n)……ゴール座標
ST……ステージ数
CH……チャンス数

■プログラムの説明
10〜100　初期設定、画面表示
110〜170　ステージ作成
180〜240　キー入力、よしなりくん表示
250〜310　ブロック、ボール押す
320〜380　ギブアップ、ゲームオーバー
390〜420　面クリア
430〜510　全面クリア
520〜530　Wait
540〜700　面データ
710〜900　PCGセット
910〜1070　コンストラクション

■コンストラクションプログラム
自分で面を作りたい人は、カンタンにできるのでやってみましょう。
まず、ゲーム中にCキーを押します。画面にカーソルが点滅していますのでこれをカーソルキーで移動させながら、次のキーでキャラクタを出していきます。
1……カベ　2……ブロック　3……ボール　4……ゴール　5……よしなりくん　0……空白
セットが終了したらSキーを押し、画面下に出てくる面データを面データ部(550〜700行)に打ちこんでください。

ポシェット裏面場

〈風来のクイズ・入門編〉とおーっても、やさしいクイズをだします。次の10個の熟語をある決まった順番通りに並べてください。
A:逆打　B:逆地　C:犬吠　D:野球　E:病素　F:嘆声　G:窃盗　H:手指　I:煙星　J:考声　……どうですか?
すぐにわかったでしょ。でも、ひょっとして、わかんない人もいるといけないから、ヒントを書きます。〈英語に関係がある〉〈CやJがわかれば、もうできたも同然〉〈エート、まだわからないなら脳みそがナインだね〉風来でした。

```
10 '--- BALL CONNECTION ---
20 CLEAR,&H6CFF:DEFINT A-Z:DIM M$(16,8),SX(16),SY(16),GX(16),GY(16),A$(3):WIDTH4
0,25:PLAY"T128V15L1605","T128V15L1604"
30 A$(1)="00dll00":A$(2)="12dll34":A$(3)="56dll78":D$="9:dll;<":E$="=>dll?@":A$(
0)="  dll  ":GOSUB710
40 LINE(0,0)-(39,24),"■",1,BF:LINE(2,2)-(25,17)," ",0,BF
50 SYMBOL(10,156),"BALL CONNECTION",5,5,5:SYMBOL(12,157),"BALL CONNECTION",5,5,1
:ST=1
60 RESTORE550:FOR I=1 TO 16:FOR W=1 TO 8:READ M$(I,W):NEXT:READ SX(I),SY(I),GX(I
),GY(I):NEXT
70 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(500+I*2,50),"STAGE",2,1,6:SYMBOL(492+I*2,90),"CHANCE",2,1
,6:NEXT:CH=5
80 '--- SCREEN ---
90 LINE(530,70)-(580,78),PSET,1,BF:LINE(530,110)-(564,118),PSET,1,BF
100 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(530+I*2,70),STR$(ST),2,1,6:SYMBOL(530+I*2,110),STR$(CH),
2,1,6:NEXT
110 ' --- STAGE MAKE ---
120 FOR I=1 TO 8:W=1:X=2:AX=0:AY=0
130 MM=VAL("&H"+MID$(M$(ST,I),W,1)):M1=MM ¥ 4:M2=MM MOD 4
140 FPRINT X,I*2,7,A$(M1):X=X+2:FPRINT X,I*2,7,A$(M2):W=W+1:X=X+2
150 IF W<7 THEN 130 ELSE NEXT
160 FPRINT SX(ST)*2,SY(ST)*2,7,E$:FPRINT GX(ST)*2,GY(ST)*2,1,D$
170 X=SX(ST):Y=SY(ST):PLAY"DCEFG","CDEFG":GOSUB520
180 '--- MAIN ---
190 I$=INKEY$:IF I$<>"2" AND I$<>"4" AND I$<>"6" AND I$<>"8" AND I$<>" " AND I$<
>"G" AND I$<>"C" THEN 190
200 IF I$="C" THEN 910
210 IF I$="G" THEN 320
220 IF I$=" " THEN 250 ELSE AX=(I$="4")-(I$="6"):AY=(I$="8")-(I$="2")
230 SC=SCREEN((X+AX)*2,(Y+AY)*2):IF SC<>32 THEN PLAY"","C":GOSUB520:GOTO190
240 FPRINT X*2,Y*2,7,A$(0):X=X+AX:Y=Y+AY:FPRINT X*2,Y*2,7,E$:GOTO 190
250 '--- THROW ---
260 MX=X+AX:MY=Y+AY:SC=SCREEN(MX*2,MY*2):IF SC<>49 AND SC<>53 THEN PLAY"","C":GO
SUB520:GOTO190
270 TH=(SC-41)¥4
280 SC=SCREEN((MX+AX)*2,(MY+AY)*2):IF TH=3 AND SC=57 THEN 390
290 IF SC=135 THEN FPRINT MX*2,MY*2,7,A$(0):GOTO 190
300 IF SC<>32 THEN 190
310 PLAY"C32":FPRINT MX*2,MY*2,7,A$(0):FPRINT MX*2+AX,MY*2+AY,7,A$(TH):GOSUB520:
PLAY"C32":FPRINT MX*2+AX,MY*2+AY,7,A$(0):MX=MX+AX:MY=MY+AY:FPRINT MX*2,MY*2,7,A$
(TH):GOSUB520:GOTO 280
320 '--- GIVE UP ---
330 FPRINT X*2,Y*2,7,A$(0):PLAY"FGDEC","GFEDC":GOSUB520
340 CH=CH-1:IF CH>0 THEN LINE(2,2)-(25,17)," ",0,BF:GOTO80
350 LINE(0,19)-(39,24),"■",1,BF:SYMBOL(20,156),"GAME OVER",5,5,2:SYMBOL(22,157),
"GAME OVER",5,5,1
360 PLAY"BAGFRGFEDCCCRFGDECCCC","RAGFEGFEDCCCRGFEDCCCC":GOSUB520:CLS
370 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(250+I*2,100),"TRY AGAIN",2,1,7:NEXT
380 FOR I=0 TO3999:NEXT:RUN
390 '--- STAGE CLEAR ---
400 FPRINT MX*2,MY*2,7,A$(0):FOR I=0 TO 1:SYMBOL(128+I*2,60),"STAGE CLEAR!",2,1,
7:NEXT
410 FOR I=0 TO 2:FOR W=1 TO 7:WW=W+35:PLAY"N=WW;":FPRINT GX(ST)*2,GY(ST)*2,W,D$:
GOSUB520:NEXT:NEXT
420 LINE(2,2)-(25,17)," ",0,BF:ST=ST+1:IF ST<17THEN 80
430 '--- ALL STAGE CLEAR ---
440 CLS
450 FORI=0TO1:SYMBOL(192+I*2,60),"CONGRATULATION!!",2,1,2:NEXT
460 FORI=0TO1:SYMBOL(160+I*2,90),"THANK YOU FOR PLAYING",2,1,5:NEXT
470 FORI=0TO1:SYMBOL(240+I*2,120),"FROM TAKA.",2,1,5:NEXT
480 FORI=0TO1:SYMBOL(208+I*2,150),"See you again!",2,1,7:NEXT
490 M1$="GGEEDFEEAAFFEGFF":M2$="CCCCCCCCDDDDDDDDEEEEEEEE":M3$="CEDFGDFC":M4$="EE
EEDDGGDDDDEEDD":M5$="CECECECEDFDFDFDFEGEGEGEG":M6$="EEFFBGCF"
500 PLAY "CDEF","EDEF"
510 PLAY M1$+M2$+M3$+M1$+M3$+M3$,M4$+M5$+M6$+M4$+M6$+M6$:GOTO510
520 '--- WAIT ---
530 WHILE PEEK(&H5C0)<>0:WEND:RETURN
540 '--- STAGE DATA ---
550 DATA "000000","054141","100411","100411","114411","104410","050141","300000"
,6,4,11,8
560 DATA "550000","400014","684242","405242","6B4642","004268","004200","000000"
,2,7,9,2
570 DATA "156005","100001","158404","100514","100444","100484","430404","500808"
,9,7,09,2
580 DATA "000020","300010","021022","000008","000000","000008","002000","408500"
,12,2,11,2
590 DATA "000040","104220","000040","002000","008816","002020","11101C","444010"
,6,5,01,4
600 DATA "000000","02220E","800220","002000","000000","000000","000200","210002"
,11,7,2,7
610 DATA "540015","508885","400001","0C0200","000020","400081","500005","540015"
,1,5,12,5
620 DATA "508020","491810","515820","4A0819","600E40","000000","111211","484848"
,12,6,06,4
630 DATA "420001","000000","820500","008500","302002","200400","400402","500088"
,4,7,03,6
640 DATA "084840","122111","84888C","211111","848888","111111","884484","022220"
,2,8,11,1
650 DATA "2A0404","481130","082A00","081100","004820","005048","004458","208448"
,8,7,01,5
660 DATA "400081","082930","041100","855500","0041A2","004080","00AAA0","420001"
,11,2,12,3
670 DATA "800048","008000","000000","000400","000402","088000","B08541","000000"
,2,2,11,2
680 DATA "828800","00000C","000000","002000","280008","100000","002008","000000"
,12,1,10,1
690 DATA "000000","088888","022222","088888","000000","222222","08888C","222222"
,1,7,2,3
700 DATA "208808","000080","000040","020048","300040","108040","008020","200008"
,6,4,2,7
710 '--- P.C.G. SET ---
720 FONT(32)="0000000000000000000000000000000000000000000000000"
730 FONT(48)="1C3871E3C78E1C3862C78E1C3871E3461C3871E3C78E1C38"
740 FONT(49)="000000000000001F204080808080801F3F7FFFFFFFFFFF"
750 FONT(50)="0030180C6000000F8341A0D07010101F8FCFEFFFFFFFFFF"
760 FONT(51)="0000030180C600808080B0984C261FFFFFFFFFF7F3F1F"
770 FONT(52)="000000000000000001010101010204F8FFFFFFFFFFFEFCF8"
780 FONT(53)="00000000000000000030F1F3F7F7FFFFF0000000000000000"
790 FONT(54)="0000603018000000C0F0F8FCFEFEFFFF00006030180C0000"
800 FONT(55)="0000180C6000000FFFF7F7F3F1F0F030000180C06000000"
810 FONT(56)="000000000000000FFFFFEFEFCF8F0C00000000000000000"
820 FONT(57)="7F809FA0A7A8A8A87F809FA0A7A8A8A87F809FA0A7A8A8A8"
830 FONT(58)="FE01F905E5151515FE01F905E5151515FE01F905E5151515"
840 FONT(59)="A8A8A8A7A09F807FA8A8A8A7A09F807FA8A8A8A7A09F807F"
850 FONT(60)="151515E505F901FE151515E505F901FE151515E505F901FE"
860 FONT(61)="00030F1F3F3B7F7F2060F0200E0A0E002060F0200E0A0E00"
870 FONT(62)="00C0F0F8FCFCBEFE04060F0400E0A0E004060F0400E0A0E0"
880 FONT(63)="7F7F3838180F0300000070427F060200000000020F06020"
890 FONT(64)="FEFE0C0C08F0C000000F010F40F06040000000000040F0604":RETURN
900 '--- LET'S PLAY BALL CONNECTION! ---
910 '┌──CONSTRACTION──────────────────────────────────────┐
920 CLS:DIM M(12,8):X=1:Y=1:LINE(0,0)-(39,24),"■",1,BF:LINE(2,2)-(25,17)," ",0,B
F:RESTORE930:FOR I=0 TO 5:READ CO$(I):NEXT:CU$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
930 M(SX,SY)=0:M(GX,GY)=0:DATA"  dll  ","00dll00","12dll34","56dll78","9:dll;<",
"=>dll?@"
940 LOCATE X*2,Y*2:COLOR5:PRINT"■■"+CU$+"■■"
950 I$=INKEY$
960 AX=(I$=CHR$(29))-(I$=CHR$(28)):AY=(I$=CHR$(30))-(I$=CHR$(31))
970 IF I$="0" OR I$="1" OR I$="2" OR I$="3" OR I$="4" OR I$="5" THEN 980 ELSE IF
 I$="S" THEN 1030 ELSE 1010
980 I=VAL(I$):IF I=5 THEN FPRINT X*2,Y*2,7,CO$(I):M(X,Y)=5:SX=X:SY=Y:GOTO1010
990 IF I=4 THEN FPRINT X*2,Y*2,7,CO$(I):M(X,Y)=4:GX=X:GY=Y:GOTO1010
1000 FPRINT X*2,Y*2,7,CO$(I):M(X,Y)=I
1010 FPRINT X*2,Y*2,7,CO$(M(X,Y)):FORW=1TO20:NEXT
1020 IF X+AX<1 OR X+AX>12 OR Y+AY<1 OR Y+AY>8 THEN 940 ELSE X=X+AX:Y=Y+AY:GOTO 9
40
1030 M(GX,GY)=0:M(SX,SY)=0:LOCATE0,22:PRINT"    DATA:";:FOR I=1 TO 8:CO$="":FOR
W=1 TO 11 STEP 2
1040 D1=M(W,I)*4:D2=M(W+1,I):D=D1+D2:CO$=CO$+HEX$(D):NEXT
1050 PRINT CHR$(&H22);CO$;CHR$(&H22);",";:NEXT
1060 PRINT SX;",";SY;",";GX;",";GY
1070 '└─────────────────────────────────────────────────┘
```

ポシェット裏面場

〈風来のクイズ・初級編〉わりあい簡単なクイズです。次の3つの文から連想する1つのものをあげてください。1：Everybody wants to go to Tokyo. 2：We are very short of hands. 3：He pocketed the money.……まあ、ちょっとは難しいかもしれないけド、考えればわかる問題だよ。英語が、わからない小学生諸君は、おにーちゃんや、おねーちゃんに訳してもらいましょう。(でも、現在の小学生は塾なんかに行ってるからなー。僕なんか、塾なんか1つも行ったことがない) 風来でした。

FOR FM-7/77シリーズ F-BASIC(V3.0)

Waffle! Whapple!

ワッフルワップル

私をプログラマーで使ってくれる会社ないかなー。

BY ISSEI

10月に単車で本州1周のツーリングに行ってきました。走行距離は約5500km。走行距離だけで半年分走ってしまった。当然、お金がスッカラカンになってしまった。また来月からバイトをやんなきゃ。どこか私をCOBOLのプログラマーで使ってくれる会社ないかな。

猫のワップルくんをテンキーの1、2、3、5キーで操作して、ワッフルを画面の外に押し出していく、パズルゲーム。

ワップルくんは1度に1個のワッフルしか動かすことができないし、1マス動くたびにパワー（初期値は50）が1つずつ減っていくのでなかなか苦労してしまう。ワッフルを押し出す穴はワッフルを4個押し出すとふさがってしまうし……。

そのかわり、ワッフルを外に押し出すとそのたびに25ポイントあがるし、アイスクリームを食べると20ポイント、アイスキャンディで10ポイントずつあがっていく。

しかし、さらに、パックン（赤くて丸いキャラクタ）を取るとパワーが10減ってしまうので、やっぱり苦労してしまう。このパックンは、やたらあちこちに、しかも重要なところにいっぱいいるんだよね。

首尾よくワッフルを全部外に押し出したら、ドアまで行って1面クリア。

名前とキャラクタの紹介。それぞれなかなかかわいいでしょ。

アイスクリームとアイスキャンディを食べながら、ワッフルを押し出すワップルくん

だいたいこのへんで困りはててスペースキーを……。

ギブアップしたいなーと思ったら、なにか適当なキーを押しつづければ、どんどんパワーが減って自然な死を迎えることができます。でも、待ちきれない人は、スペースキーを押せばOK。

〈Waffle！ Whapple！〉壁のデザインが悪趣味ですね。はっきりいってこれは少女ゆき好みのネコとアイスクリームの勝利です。難しさというより、めんどうくささといったかんじです。プログラム内部を見ると、変換ルーチンを使っていたり、細かいところで、だてに情報処理科で学んでいるわけではないのだな、と思わされます。彼の今までの作品を総合すると、キャラの可愛さと動き、面デザインの奇抜さ、などが他の作品より目立っているようです。今後はアイデアの発掘に焦点をおいてほしいです。（少女ゆき）

■変数リスト
EW……エンドスイッチ
A%(n)……面データのストック
B%(n)……仮想スクリーン
C%(n)……カベのキャラ
D%(n)……パックンのキャラ
E%(n)……ワップルのキャラ
F%(n)……ワッフルのキャラ
G%(n)……アイスクリームのキャラ
H%(n)……ドアのキャラ
I%(n)……キャンディのキャラ
CL$……クリアスイッチ
WA……ワッフルの数
POW……ワップルのパワー
A、B……ワップルの消去座標
MX、MY……ワップルの進行方向
DX、DY……ワップルの進行判定

■プログラムの説明
10～50 REM文
60～90 初期設定
100～160 キャラデータ読みこみ
170～270 タイトル表示
280～410 ステージ表示
420～470 ワップルとステージ表示
480～540 ワップル移動処理
550～600 面クリア、ゲームオーバー、END処理
610～650 パックン、アイスクリーム、キャンディ、クリアのサブルーチン
660～670 ワッフルを出したときの処理
680～720 CLSサブ
730～1010 キャラデータ
1020～1260 ステージデータ

```
10  '           ♥   W a f f l e !  W h a p p l e !   ♥
20  '            ♥      Issei  present  for  you     ♥
30  '           ♥           Last of  August          ♥
40  '            ♥    Author ････ Issei Matsumoto    ♥
50  '           ♥     Minamiyamata Kohoku Yokohama    ♥
60  '  Initialize
70  WIDTH 40,25:DEFINT A-Y:ESW$=" ":PLAY "V15"
80  DIM A%(35),B%(15,11),C%(95),D%(95),E%(95),F%(83),G%(47),H%(31),I%(31):CLS
90  DEF FNZ(Z)=-(Z>32767)*(Z-65536!)-(Z<32766!)*Z
100 FOR I=0 TO 95:READ A$:Z=VAL("&H"+A$):Z=FNZ(Z):C%(I)=Z:NEXT I
110 FOR I=12TO 95:READ A$:Z=VAL("&H"+A$):Z=FNZ(Z):D%(I)=Z:NEXT I
120 FOR I=0 TO 95:READ A$:Z=VAL("&H"+A$):Z=FNZ(Z):E%(I)=Z:NEXT I
130 FOR I=0 TO 83:READ A$:Z=VAL("&H"+A$):Z=FNZ(Z):F%(I)=Z:NEXT I
140 FOR I=0 TO 47:READ A$:Z=VAL("&H"+A$):Z=FNZ(Z):G%(I)=Z:NEXT I
150 FOR I=0 TO 31:READ A$:Z=VAL("&H"+A$):Z=FNZ(Z):H%(I)=Z:NEXT I
160 FOR I=0 TO 31:READ A$:Z=VAL("&H"+A$):Z=FNZ(Z):I%(I)=Z:NEXT I
170 ' Title
180 WHILE ESW$<>"E"
190  STAGE=1:WHAPPLE=3:CL$="E":POKE -710,0
200  CLS:SYMBOL(106,50),"Waffle !",7,6,2:SYMBOL(50,100),"Whapple !",7,6,2
210  SYMBOL(70,160),"ISSEI PRESENT FOR YOU",3,1,3
220  SYMBOL(130,180),"HIT SPACE KEY !!",3,1,6
230  WHILE INKEY$<>" ":FOR Z=1 TO 7 STEP .5:COLOR=(2,Z):NEXT:WEND
240  POKE -710,2:CLS:SYMBOL(16,193),"♥ ISSEI PRESENT FOR YOU ♥",3,1,5
250  FOR I=4 TO 6 STEP 2:SYMBOL(509+I,0),"Waffle!",2,3,I
260  SYMBOL(509+I,30),"Whapple!",2,3,I:NEXT:LOCATE 35,9:PRINT "POWER"
270  LOCATE 33,13:PRINT "WHAPPLE":LOCATE 35,17:PRINT "STAGE"
280  ' Make stage
290  WHILE STAGE<9 AND WHAPPLE<>0
300   WA=0:J=5:POKE -711,0
310   IF CL$="E" THEN CL$=" ":FOR I=0 TO 35:READ A$:Z=VAL("&H"+A$):Z=FNZ(Z):
      A%(I)=Z:NEXT I
320   PUT@(13,0)-(15,191),A%,PSET,1:GET@(0,0)-(15,191),B%,G,1
330   LINE(13,0)-(15,191),PSET,0,BF:FOR I=0 TO 200:NEXT I:POKE -711,1
340   FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 15
350    IF B%(X,Y)=1 THEN PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),D%,PSET
360    IF B%(X,Y)=2 THEN PUT@A(X*32+7,Y*16+1)-(X*32+24,Y*16+14),G%,PSET
370    IF B%(X,Y)=3 THEN PUT@A(X*32+9,Y*16+2)-(X*32+22,Y*16+13),I%,PSET
380    IF B%(X,Y)=4 THEN PUT@A(X*32,Y*16+2)-(X*32+31,Y*16+15),F%,NOT:WA=WA+1
390    IF B%(X,Y)=5 THEN PUT@(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),H%,NOT,6
400    IF B%(X,Y)=6 THEN PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),C%,PSET
410   NEXT X:NEXT Y
420   '  Main
430   X=8:Y=6:POW=50:D$=INKEY$:PUT@A(256,96)-(287,111),E%,PSET
440   LOCATE 38,15:PRINT USING"##";WHAPPLE:LOCATE 38,19:PRINT USING "##";STAGE
450   WHILE POW>0
460    LOCATE 37,11:PRINT USING "###";POW
470    K$=INPUT$(1):K=VAL(K$):A=X:B=Y:IF K$=" " THEN POW=0
480    MX=(K=1)-(K=3):DX=-(B%(X+MX,Y)<J)*MX
490    MY=(K=5)-(K=2):DY=-(B%(X,Y+MY)<J)*MY:X=X+DX:Y=Y+DY
500    IF B%(X,Y)=4 THEN IF B%(X+DX,Y+DY)=0 THEN PLAY "O5L64ABAB":B%(X+DX,Y+DY)=
       4:B%(X,Y)=0:GOSUB 680 ELSE IF B%(X+DX,Y+DY)>6 THEN B%(X+DX,Y+DY)=
       B%(X+DX,Y+DY)+1:B%(X,Y)=0:GOSUB 660 ELSE X=X-DX:Y=Y-DY:GOSUB 680
510    LINE(A*32,B*16)-(A*32+31,B*16+15),PSET,0,BF
520    PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),E%,PSET
530    PLAY "O5L64GF":ON B%(X,Y) GOSUB 620,630,640,640,650:POW=POW-1
540   WEND
550   IF CL$="E" THEN GOSUB 690:STAGE=STAGE+1 ELSE PLAY "O3L18GGAGF":
       GOSUB 690:WHAPPLE=WHAPPLE-1
560  WEND
570  CLS:IF WHAPPLE=0 THEN SYMBOL(30,50),"GAME OVER",8,8,3:SYMBOL(150,150),
     "HIT ANY KEY !!",3,2,5:D$=INKEY$:ESW$=INPUT$(1):RESTORE 1030 ELSE ESW$="E"
```

リスト次ページに続く

●FM-7

ポシェット裏面場

〈風来のクイズ・中級編〉けっこう難しいクイズですよ。冬休みに父と子供が、湖にワカサギ釣りに行きました。目的地に着いてバスから降りようとすると、子供の姿が見えませんでした。父は驚きましたが、湖を見たとたん、ほっと胸をなでおろしたそうです。さて、いったいどうしてでしょう？ 10字で答えてください。……このクイズは、当然ひねくってありますが、答えは、変な答えじゃなく、マトモです。かけことばに気がつけば、わかるとおもいます。さてわかったかな？ 風来でした。

```
580 WEND
590 IF STAGE=9 THEN SYMBOL(50,100),"GAME END",8,8,5
600 END
610 '   Sub routine
620 PLAY "O2L25ABAB":POW=POW-10:B%(X,Y)=0:RETURN
630 PLAY "O6L45AR64GGBR64A":POW=POW+20:B%(X,Y)=0:RETURN
640 PLAY "O6L45AR64GGBR64A":POW=POW+10:B%(X,Y)=0:RETURN
650 PLAY "O5L20AR64AR64BR64O6CR64O5R64AR64AR64BR64O6CR64O5R64AR64AR64BR64BR64O6C
C":POW=0:CL$="E":RETURN
660 POW=POW+25:WA=WA-1:PLAY "O5L30GGAFG":IF WA=0 THEN J=6
670 IF B%(X+DX,Y+DY)=11 THEN PUT@A((X+DX)*32,(Y+DY)*16)-((X+DX)*32+31,(Y+DY)*16+
15),C%,PSET:RETURN ELSE RETURN
680 PUT@A((X+DX)*32,(Y+DY)*16+2)-((X+DX)*32+31,(Y+DY)*16+15),F%,NOT:RETURN
690 FOR I=0 TO 190 STEP 8:LINE(0,I)-(511,I+3),XOR,7,BF
700 LINE(0,188-I)-(511,191-I),XOR,7,BF:NEXT I
710 FOR I=0 TO 190 STEP 8:LINE(0,I)-(511,I+3),PSET,0,BF
720 LINE(0,188-I)-(511,191-I),PSET,0,BF:NEXT I:RETURN
730 ' Character data
740 DATA 8100,82,200,40,400,20,800,10,1000,8,200C,4,3C,0,C03C,3,18,0,2003,4
750 DATA 1000,8,800,10,400,20,200,40,100,80,4000,8001,BC1F,F83E,E007,E007,8002
760 DATA A003,1F,F800,80E7,FF01,C37F,FCC3,F27F,FE5F,FA3F,FC5F,FADF,F04F,C3A7
770 DATA 80C3,80E0,701,1F,F800,8005,4001,C007,E003,E01F,F807,7CFF,FF3D,FC1F
780 DATA F83F,E007,E007,8002,A003,1F,F800,80E0,701,C308,C3,F230,5F,BA30,5E,FA18
790 DATA 4F,C303,C3,80E0,701,1F,F800,8005,4001,C007,E003,E01F,F807,FCFE,3F3F
800 DATA 1F8,1F80,3FE,7FC0,3FE,7FC0,3FC,3FC0,1F8,1F80,0,0,0,0,0,0,0,0,0,400
810 DATA 20,7800,1E,C00,30,600,60,37F,FEC0,3FF,FFC0,7FF,FFE0,FE1,87F0,FC1,83F0
820 DATA FC3,C3F0,7E7,E7E0,3FF,FFC0,7F,FE00,1C0,380,C700,E3,3800,1C,400,20
830 DATA 7800,1E,C00,30,600,60,300,C0,0,0,1F8,1F80,3E0,7C0,3C0,3C0,3C0,3C0,1E0
840 DATA 780,0,0,0,0,1C0,380,C700,E3,3800,1C
850 DATA C0,300,E0,700,1B0,D80,118,1880,31C,38C0,3FF,FFC0,FFFB,DFFF,7F3,CFE0
860 DATA FFF3,CFFF,7FE,7FE0,FFF,FFF0,1EF5,5F78,1DEA,AFB8,1F5,5780,7FA,5FE0,FFC
870 DATA 3FF0,0,0,0,0,40,200,E0,700,E0,700,0,0,38,1C00,70,E00,70,E00,1,8000
880 DATA 0,0,F,F000,1F,F800,1F,F800,F,F000,0,0,C0,300,E0,700,1F0,F80,1F8,1F80
890 DATA 3FC,3FC0,3FF,FFC0,FB,DF00,7F3,CFE0,F3,CF00,7FE,7FE0,FFF,FFF0,1EFF
900 DATA FF78,1DFF,FFB8,1FF,FF80,7FF,FFE0,FFC,3FF0
910 DATA FFE0,7FF,FC00,3F,E000,7,8000,3,8000,1,0,0,0,0,0,0,0,8000,1,8000,1
920 DATA E000,7,FC00,3F,FFE0,3FF,FFE0,7FF,FC00,3F,E000,7,8000,3,8000,1,3C,3C00
930 DATA 3C,3C00,7C,3E00,FC,3F00,807C,3E01,8000,1,E000,7,FC00,3F,FFE0,3FF,FFE0
940 DATA 7FF,FC04,403F,E115,5407,82AA,AA43,9555,5541,A82,82A4,1541,4150
950 DATA A82,80A8,150D,7050,8A8E,B0A5,8555,5541,E12A,AA27,FC45,543F,FFE0,3FF
960 DATA 7F8,FFF,C7FF,FBFF,FF00,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7F8,FFF,C7FF,FBFF,FFFF
970 DATA FFFF,FFF7,FFF8,FFFC,1FFE,3FF,7F,800F,C001,E000,3000,4F8,BFE,47E7
980 DATA FB3F,CFD5,AD5A,D6A5,AD68,A954,15AA,2D2,5A,800A,C001,4000,2000
990 DATA FFC0,3FF,FC3F,FC3F,E380,1C7,CC00,33,9000,9,2000,4,2000,4,2E00,4,3F00
1000 DATA 4,2E00,4,2000,4,2000,4,2000,4,2000,4,3FFF,FFFC,8000,1
1010 DATA 7FFB,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,DFFE,480,400,2000,0,48,8122,488,1220,488
0,A204,9207,801E,78,C0,7FFB,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,DFFE,780,1E00,7800,C000
1020 ' Stage data
1030 DATA DB6D,B6DB,6DB6,C92C,B6D9,6496,C24C,EC4,6906,CC9C,1ECC,625E,D802,420
1040 DATA 1036,DA6D,369A,6D36,E000,2010,7,D8CD,B6BB,6876,E49C,8805,624F,C64D
1050 DATA 2132,690E,C408,4,400E,DB6D,B7FB,6DB6:' 1
1060 DATA DB6D,F6DB,7DB6,CDE4,89C9,3C06,CC00,24C0,4246,DA09,A280,6336,C080,20C0
1070 DATA 2497,C200,3018,106,DB63,8803,63B6,C801,9C9B,2E,CE08,3083,3716,CE41
1080 DATA 3083,907,C092,4823,1816,DB6D,B6FB,6DF6:'  2
1090 DATA DB6D,B6DB,6DB6,DB36,C924,B7B6,DB08,2412,9B6,C600,910D,2096,C001,B69B
1100 DATA 6926,E4C1,9C11,E046,DB69,9C11,E047,C4C1,8A68,E926,E481,B6BB,6096
1110 DATA DB00,1B8D,81B6,DB25,924,C5B6,DB6D,F6FB,7DB6:' 3
1120 DATA DB6D,B6DB,6DB6,C497,96DB,6006,C241,80DB,107,CA21,A018,41B6,C240,4010
1130 DATA 17,C421,86DB,806,DB6D,8023,63B6,E103,A05B,6,DB00,20,2886,C24C,70D8
1140 DATA 4D06,C814,30D5,9C9E,DB6D,B7DB,6DB6:' 4
1150 DATA DBED,B6DB,6DF6,C48D,B6DB,604E,C002,40,1006,C00D,B6C7,6006,C20C
1160 DATA DB6D,E106,CB2D,10,6596,DB2C,2010,65B6,CAAC,8400,6596,C00C,2080,6106
1170 DATA C00D,10,6006,C482,9249,604E,DB6D,B6DF,6DB6:' 5
1180 DATA DB6D,B7DB,6DB6,CDB7,B0CF,124F,E249,80C0,4036,C001,4C0,41B6,C093,80D0
1190 DATA 8D9E,DB6D,8983,6C96,C923,402,6,DB60,603,6006,DB08,690,6C07,C200,E02
1200 DATA D86,C093,86A0,15B6,DB6D,B6DB,EDB6:' 6
1210 DATA DB6D,B6DB,6DF6,C805,80D8,2C0E,C369,8100,C06,C301,8613,1C56,C804,623
1220 DATA 4C36,DB6C,26DB,6,C820,C,606,C34D,80DB,6186,C310,23,3186,C30C,7583
1230 DATA 99E,C800,B203,2016,DF6D,B6DB,6DB6:' 7
1240 DATA DB6D,B6DB,6DB6,D812,4924,9236,C008,EB8,C006,E64C,2080,690F,C208
1250 DATA E58,C106,D800,1659,36,DB6C,410,EDB6,C9E0,E78,808E,C648,1679,488F
1260 DATA C040,2284,8F6,E20C,4ED8,9DB6,DB6D,F6DB,7DB6:' 8
```

ポシェット裏面場

〈風来のクイズ・上級編〉これは、某（?）テクノポリス誌と二重投稿ですが、ボツになったと思うのでポシエットで復活させます。次の3式のX、Y、Zをもとめてください。①：X−1000+8=en　②：Y−1=2page　③：Z−10000+18=6　（Z≠9988）…
…あはっ、ヒントがないと絶対わかんないよ。これは。ではヒントです。〈X、Y、Zとも、考え方は同じです〉〈X、Y、Zは、数字とは限らない〉〈enやpageは、何かに直して考える〉簡単に解いてしまった人はスゴイと思う。風来でした。

FOR MZ-700/1500 Hu-BASIC

SQUARE

スクウェア

2人用ゲーム 陣地を奪いあう

2人で遊ぶボードゲーム。かわりばんこにカーソルを動かし、縦横の矢印が交差するところに板をセットし、四角形を作っていくのがそれぞれの目的。四角形を作るとそれが自分の陣地となるわけだ。はやい話が陣取りゲーム。板を全部置きおわったとき、多くの陣地を持っているほうの勝ちになる。

○カーソルを動かして板を置く。

○自分の色の四角の多いほうが勝ち。

BY 苅部 徹

ある日。10：00／ぼくは700の電源を入れ、Hu-BASICのロードを開始した。10：04／"CHECK SUM ER."。12：54／何度も挑戦したけれど、ついにHu-BASICは動かなかった。というわけで700のゲームもこれが最後でしょう。では、さようなら。

ぼくのMZ-700は、ある日、ついに動かなくなった……。

■変数リスト

SD(n, m)……画面データ
B$(n)、B1$(n)……キャラクタデータ
NA$(n)……プレーヤーの名前
X、Y……板を置く座標
K(n)……囲んだ数
VX、VY……移動増分
C(n)……キャラクタの色

■プログラムの説明

10〜 30　注釈文
40〜 50　初期設定1
60〜130　画面設定
140〜180　初期設定2
190〜230　メインルーチン
240〜340　板を置く処理
350〜370　勝敗の判定
380〜390　注釈文

```
10  ' ░░░░░  ▛▀ ▛▜ ▌▐ ▛▜ ▛▜ ▛▀   ░░░░░
20  ' ░░░░░  ▙▄ ▌▐ ▌▐ ▙▟ ▙▘ ▙▄   ░░░░░
30  ' ░░░░░  ▄▟ ▙▚ ▙▟ ▛▜ ▛▚ ▙▄   ░░░░░
40  CONSOLE 0,25,0,40:DEFINT A-Z:COLOR 7,0:CLS:CLR:DIM SD(28,26)
50  B$(0)="□□□":B$(1)="□▓▓□▓▓□":B1$(0)="░░░":B1$(1)="░▓▓▓▓░":C(1)=3:C(2)=5
::::' ░░░░░░░░  S T A G E  ░░░░░░░░
60  FOR I=0 TO 23:COLOR 7,4:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(40,"X");:NEXT:COLOR 7,0
70  CONSOLE 1,22,3,22:CLS:CONSOLE 0,25,0,40:COLOR 1
80  FOR I=2 TO 22 STEP 4:FOR J=5 TO 21 STEP 4:LOCATE J,I:PRINT B1$(0);:NEXT J,I
90  FOR I=3 TO 19 STEP 4:FOR J=4 TO 24 STEP 4:LOCATE J,I:PRINT B1$(1);:NEXT J,I
100 RESTORE 110:FOR I=1 TO 9:READ Y,C,MS$:COLOR C:LOCATE 28,Y:PRINT MS$;:NEXT
110 CONSOLE 0,25,0,40:DATA 1,7," ▛SQUARE▟ ", 2,7," ▛PAZZLE▟ ", 5,3," PLAYER 1 "
120 DATA 6,3,"          ", 7,3," RED  : 0 ",10,5," PLAYER 2 ",11,5,"          "
130 DATA12,5," BLUE : 0 ",22,7," :BY TORU "
::::' ░░░░░░░░  S T A R T  ░░░░░░░░
140 CONSOLE 15,5,28,10:PRINT "▓INPUT NAME";:FOR I=1 TO 2:PRINT "PLAYER ";I;
150 INPUT NA$(I):NA$(I)=LEFT$(NA$(I)+"          ",10):PLAY 7,"+F2":NEXT:CLS
160 CONSOLE 0,25,0,40:FOR I=1 TO 2:COLOR C(I):LOCATE 28,5*I+1:PRINT NA$(I):NEXT
170 FOR I=0 TO 26 STEP 2:FOR J=2 TO 28 STEP 2:SD(J,I)=0:NEXT J,I:K(1)=0:K(2)=0
180 S(1)=0:S(2)=0:X=4:Y=2:N=1:COLOR 2,5:LOCATE X,1:PRINT" ":LOCATE 3,Y:PRINT" "
::::' ░░░░░░░░  M A I N  ░░░░░░░░
190 COLOR 7,0:LOCATE 28,16:PRINT NA$(N);:LOCATE 30,17:PRINT "▓ノバンデス。▓"
200 I$=INKEY$(0):IFI$=" "THEN240 ELSE VX=((I$="▓")*(X<24))*2-((I$="▓")*(X>4))*2
210 VY=((I$="▓")*(Y<22))*2-((I$="▓")*(Y>2))*2:IF VX=0 AND VY=0 THEN 230
220 COLOR  ,0:LOCATE X,1:PRINT" ";:LOCATE 3,Y:PRINT " ":X=X+VX:Y=Y+VY
230 COLOR 2,5:LOCATE X,1:PRINT" ";:LOCATE 3,Y:PRINT " ":GOTO 190
::::' ░░░░░░░░  PUT PLATE  ░░░░░░░░
240 IF SCRN$(X,Y,1)<>"░" THEN PLAY 7,"+C0":GOTO 200
250 PL=-(X MOD 4=0):PX=X+(PL=0):PY=Y+(PL=1):SD(X,Y)=1:VX=0:VY=0
260 COLOR 7,6:LOCATE PX,PY:PRINT B$(PL);:PLAY 7,"+F2E1":COLOR,0:IF Y=2 THEN 280
270 IF (PL=0)*(SD(X-2,Y-2)=1)*(SD(X,Y-4)=1)*(SD(X+2,Y-2)=1) VY=-2:GOSUB 320
280 IF (PL=0)*(SD(X+2,Y+2)=1)*(SD(X,Y+4)=1)*(SD(X-2,Y+2)=1) VY= 2:GOSUB 320
290 IF (PL=1)*(SD(X-2,Y-2)=1)*(SD(X-4,Y)=1)*(SD(X-2,Y+2)=1) VX=-2:GOSUB 320
300 IF (PL=1)*(SD(X+2,Y+2)=1)*(SD(X+4,Y)=1)*(SD(X+2,Y-2)=1) VX= 2:GOSUB 320
310 N=-(N=1)*2-(N=2):GOTO 190'
320 COLOR C(N):LOCATE X+VX-1,Y+VY-1:PRINT"◢▓↓←←←   ↓←←←◤";:PLAY 6,"+C3+A2+F1
330 K(N)=K(N)+1:COLOR 3:LOCATE 35,7:PRINT USING"##";K(1);:COLOR 5
340 LOCATE 35,12:PRINT USING"##";K(2);:IF K(1)+K(2)<25 THEN RETURN
::::' ░░░░░░░░  E N D  ░░░░░░░░
350 PLAY 4,"+B7R3+D2+C+D+E1R0+E2+F+G1R0+G2":W=1-(K(1)<K(2))
360 COLOR 2:LOCATE 28,16:PRINT NA$(W);:LOCATE 28,17:PRINT "  ▓/ カチデス。▓"
370 COLOR 6:LOCATE 28,18:PRINT "REPLAY(Y) ":IF INKEY$<>"Y" THEN 370 ELSE 60
380 ' ░░░░  FOR MZ-700 (HU-BASIC)  ░░░░
390 ' ░░░░  COPYRIGHT (C) BY TORU  ░░░░
```

ポシェット裏面場

〈風来のクイズ解答・入門編〉答え　C→A→G→F→H→E→I→J→D→B（英語でワン、ツウ、スリー……と並べるのです。A：「うつ」の逆はツウ　B：「地」の逆は天（テン）　C：犬はワンと吠える　D：野球からナインを想像　E：「病」はシック＋素「ス」　F：感嘆して出す声は「ほおー」（フォー）　G：窃盗はスリ　H：ふぃんがあファイブ　I：たばこの星はセブンスター　J：考える声は、エィトー）

FOR MZ-700/1500 Hu-BASIC

SPEED

スピード

なぜかアメリカで作ることを思いたった作品

じつは、ぼく自信があったんです。思ったより思考ルーチンが速くて、まともにやったらレベル20くらいでも勝てないと思います。この作品は半年くらいまえにアメリカに行ってたときに思いついたものです。ちなみにこれが2回目の採用です。

BY
細谷晴夫

↑スペースキーを押して、いっせーのーで、カードが出ます。

↑V、B、N、Mキーをビシバシ押して、カードを出す！

とにかくスピード、スピード、スピード！楽しくヤバンなトランプシューティング！

トランプゲームのなかでも、もっともヤバンなゲーム『スピード』のシミュレーション。このゲームはほとんど〝考える〟必要がなく、その名のとおりスピードだけが命だ。そのヤバンさは、あのシューティングゲームのヤバンさに似ていて、だからおもしろい。そういうわけで、この『スピード』というプログラムゲームは、トランプシューティングゲームということになる。

使用キーは、V、B、N、Mとスペースキー。VからMはそれぞれ、画面に出ている4枚のカード（またはその場所）に対応していて、ルールは実在のトランプゲームと同じ。

最初、26枚ずつ配られて、スペースキーを押すと、〝いっせーのーで〟でゲームスタート。見えている自分のカードが場札（真中に出ているカード）と1違いのカードがあればそれに対応するキーを押す。すると、そのカードが場札の上におかれ、新しい場札となる。V～Mに対応する場所にカードがないときにそのキーを押すと、カードが補充される。

この繰り返しで、プレイヤーもコンピュータもスピードの限りをつくして自分の手札を場に出しつづけていくのだ。もちろん、両方が同じカードを持っていても先に相手にカードを出されたら自分のそれまでのカードは宙に浮くことになる。

で、自分もコンピュータもカードが出せない状態になることもある。しかしまだまだ終わりではない。こういうときはスペースキーを押すと、〝いっせーのーで〟で自分とコンピュータが

↑よし、ここでMキーを押して、〝3〟のカードを出してしまえば私の勝ちだ。

〈SPEED〉いやー、中学生のころ、よく学校の休み時間に友達とやりましたよ、このゲーム。ところが、学校にトランプを持っていくと取り上げられてしまうんだな～これが。それでもって、この取り上げたトランプを使って、土曜日の午後、先生達が遊んでいたんだよな。本当に、先生という商売はいいなーと、あのころは思ったんだが、実際に自分が先生になってみようと思って、実習に行ってみると、これがなかなか大変なんだ。しかし、大変だからこそおもしろく、やりたいなーという職業でした。（MoMo）

○ということで、私が勝ってしまいました。キャピキャピ。

同時に持っているカードを１枚ずつ出して、続きが始まる。

そして、画面の上に表示されている持ち札（最初26）の数が０になったほうが勝ち。

ほらね、ヤバンきわまりないゲームでしょう。

こういうゲームなので、最初、１〜30で相手側（コンピュータ）のレベル選択ができるようになっている。１がいちばん速く、30がいちばんおそいので、30から始めるのが一般的。

シューティングゲームに自信があってどうしようもない人は、別にレベルを１にして戦ってみても、私たちとしてはかまいません。以上

■変数リスト
M……自分の残りのカード枚数
N……コンピュータの残りのカード枚数
L……レベル
A(n)……自分のカード
B(n)……コンピュータのカード
C(n)……自分の出しているカード
D(n)……コンピュータの出しているカード
G$(n)……カードのキャラクタデータ

■プログラムの説明
10〜 60　初期設定
70〜190　画面作成
200〜280　自分のルーチン
290〜380　コンピュータの思考ルーチン
390〜450　ゲームオーバー
460〜540　カードの表示と消去
550〜690　「いっせーの」のルーチン
700〜730　マシン語読みこみ
740〜820　マシン語データ
830〜860　キャラクタデータ
870〜880　製作日と作者名

```
10 ' ■■■■■■ SPEED ■■■■■■
20 LIMIT &HC7FF:DEFINT A-Z:DIM A(26),B(26),C(4),D(4),G$(13):DEF FNR=INT(RND*26)+
1:GOSUB 710
30 H$="      ":I$="■■■■■":H$=STRING$(4,H$+I$)+H$
40 K$="VBNM":RESTORE 840:FOR I=1 TO 13:READ A$,B$,C$
50 G$(I)="┌──┐"+I$+"| "+A$+" |"+I$+"| "+B$+" |"+I$+"| "+C$+" |"+I$+"└──┘"
60 POKE &HCFBE+I*2,I-1-(I=1)*13,I+1+(I=13)*13:NEXT:A1=&HCFFC:A2=A1+1:A3=A2+1:A4=
A3+1:AD=&HCF80
70 ' ■■■■ SCREEN ■■■■
80 INIT"CRT:":CLS:PRINT"┌";STRING$(37,"─");"┐■■";STRING$(22,"|■■");
90 PRINT "■■";STRING$(22,"|■■");"└";STRING$(37,"─");"┘";
100 FOR I=1 TO 4:LOCATE 0,ASC(MID$("CIOU",I,1))-64:PRINT "├";STRING$(37,"─");"┤"
;:NEXT
110 COLOR5:LOCATE 5,1:PRINT"■ワタシ■";:COLOR 4:LOCATE 32,1:PRINT"■アナタ■";
120 COLOR7:LOCATE 7,2:PRINT"26   ■■■■■|■■|■■■                            ■■■■■|■■|■■■
 26";
130 COLOR6:LOCATE 18,2:PRINT "SPEED";:COLOR7,1:FOR I=1 TO 4:LOCATE I*8-3,21:PRIN
T " ";MID$(K$,I,1);"  ";:NEXT
140 FOR I=0 TO 25:A(I+1)=(I MOD 13)+1:B(I+1)=(I MOD 13)+1:NEXT:COLOR7,0
150 LOCATE 1,22:INPUT"LEVEL(1-30)";L:LOCATE 1,22:PRINT SPC(15);:IF L<1 OR L>30 G
OTO 150
160 FOR I=1 TO 50:SWAP A(FNR),A(FNR):SWAP B(FNR),B(FNR)
170 NEXT
180 M=26:N=26:P=1:Q=1:PLAY 7:K=0
190 FOR I=1 TO 4:GOSUB 530:GOSUB 540:NEXT:GOSUB 580
200 ' ■■■■ YOUR TURN ■■■■
210 COLOR7,0:LOCATE 6,2:PRINT N;:LOCATE 33,2:PRINT M;
220 A$=INKEY$:I=INSTR(K$,A$):IF I=0 GOTO 270
230 POKE A3,C(I):CALL AD:ON PEEK(A4) GOTO 250,260,270
```

リスト次ページに続く

ポシェット裏面場
〈風来のクイズ解答・初、中、上級編〉初級編答え　ねこ（1・ねこもしゃくしも東京へ行きたがる　2・私たちはネコの手も借りたいほど忙しい　3・彼は、そのお金をねこババした）　中級編答え　こおりついていたから（つまり、湖が凍っているという意味の「凍り付いていたから」と、子供がバスから降りて着いていたという意味の「子降り着いていた」の、かけことばなのです）　上級編答え　X＝活（活ー千＋ハ＝沿（en））　Y＝項（項ー1＝二頁（2page））　Z＝方（方ー万＋六＝六（6））

```
240 IF P=27 GOTO 280 ELSE GOSUB 530:PLAY"C0":GOTO 280
250 BEEP1:BEEP0:GOSUB 470:GOTO 280
260 BEEP1:BEEP0:GOSUB 480:GOTO 280
270 IF A$=" " GOSUB 550
280 IF M=0 GOTO 400
290 ' ■■■■ MY TURN ■■■■
300 K=(K+1) MOD L:IF K>0 GOTO 380
310 U=0:FOR I=1 TO 4:POKE A3,D(I):CALL AD:T=PEEK(A4):IF T=1 GOSUB 490:U=1:I=4
320 IF T=2 GOSUB 500:U=1:I=4
330 NEXT:IF U=1 GOTO 370
340 FOR I=1 TO 4:IF D(I)=0 GOSUB 360:I=4
350 NEXT:GOTO 370
360 IF Q=27 RETURN ELSE GOSUB 540
370 IF N=0 GOTO 400
380 GOTO 210
390 ' ■■■■ GAME SET ■■■■
400 U=2-SGN(N)-SGN(M)*2:U$=MID$(" ﾜﾀｼ ｱﾅﾀﾋｷﾜｹ",U*4+1,4):IF U<2 U$=U$+" ﾉｶﾁ"
410 U$=" "+U$+" ﾃﾞｽ!! ":COLOR7,1:X=LEN(U$):CGEN 1:FOR I=1 TO LEN(U$)
420 LOCATE 20-X/2+I,11:PRINT " ■"+MID$(U$,I,1)+"■ ";:PAUSE 1:NEXT
430 CGEN 0:COLOR7,2:LOCATE 15,15:PRINT" REPLAY(Y/N)? ";
440 A$=INKEY$:IF A$="Y" GOTO 80
450 IF A$="N" INIT"CRT:":CLS:END ELSE 440
460 ' ■■■■ SUB ROUTIN ■■■■
470 LOCATE 14,10:POKE A1,C(I):GOTO 510
480 LOCATE 23,10:POKE A2,C(I):GOTO 510
490 LOCATE 14,10:POKE A1,D(I):GOTO 520
500 LOCATE 23,10:POKE A2,D(I):GOTO 520
510 COLOR0,7:PRINT G$(C(I));:COLOR7,0:LOCATE I*8-3,16:PRINT H$;:M=M-1:C(I)=0:RET
URN
520 COLOR2,7:PRINT G$(D(I));:COLOR7,0:LOCATE I*8-3,4:PRINT H$;:N=N-1:D(I)=0:RETU
RN
530 COLOR0,7:LOCATE I*8-3,16:PRINT G$(A(P));:C(I)=A(P):P=P+1:RETURN
540 COLOR2,7:LOCATE I*8-3,4:PRINT G$(B(Q));:D(I)=B(Q):Q=Q+1:RETURN
550 U=0:FOR I=1 TO 4:POKE A3,C(I):CALL AD:IF PEEK(A4)<3 AND P<27 U=1:I=4:GOTO 57
0
560 POKE A3,D(I):CALL AD:IF PEEK(A4)<3 AND Q<27 U=1:I=4
570 NEXT:IF U=1 GOSUB 690
580 COLOR7,0:LOCATE 3,22:CGEN 1:FOR I=1 TO 7:PRINT MID$("ｲｯｾｰﾉｰﾃ",I,1);" ";:PAUS
E 1
590 NEXT:PRINT "■ﾞ";:PAUSE 4:LOCATE 3,22:PRINT SPC(17);
600 IF P<27 T=A(P):P=P+1:GOTO 630
610 U=0:FOR I=1 TO 4:IF C(I)>0 U=I:I=4
620 NEXT:T=C(U):LOCATE U*8-3,16:PRINT H$;:C(U)=0
630 IF Q<27 V=B(Q):Q=Q+1:GOTO 660
640 U=0:FOR I=1 TO 4:IF D(I)>0 U=I:I=4
650 NEXT:V=D(U):LOCATE U*8-3,4:PRINT H$;:D(U)=0
660 M=M-1:N=N-1:LOCATE 14,10:COLOR0,7:PRINT G$(T);:POKE A1,T
670 LOCATE 23,10:COLOR2:PRINT G$(V);:POKE A2,V:COLOR7,0
680 IF M=0 OR N=0 GOTO 400 ELSE RETURN
690 COLOR7,0:LOCATE 3,22:PRINT "■ﾏ ﾀﾞﾃﾞｽ!■";:PAUSE 3:LOCATE 3,22:PRINT SPC(17);:
RETURN 280
700 ' ■■■■ MACH. READ ■■■■
710 RESTORE 750:FOR I=&HCF80 TO &HCFB8 STEP 8:READ D$:MEM$(I,8)=HEXCHR$(D$):NEXT
720 U=0:FOR I=&HCF80 TO &HCFBF:U=U+PEEK(I):NEXT:IF U<>7983 PRINT"DATA ERROR!":EN
D
730 RETURN
740 ' ■■■■ MACH. DATA ■■■■
750 DATA C5E5F5D3E33AFECF
760 DATA 4FB706002B253AFC
770 DATA CF87C6BE6F26CF7E
780 DATA 04B92817237EB928
790 DATA 123AFDCF87C6BE6F
800 DATA 7E04B92806237EB9
810 DATA 2801047832FFCFD3
820 DATA E1F1E1C1C9000000
830 ' ■■■■ NUMBER DATA ■■■■
840 DATA ／＼,└┘,|  |,┌┐,／￣,└＿,／┐," <",＼┘,"/ ",LL," | "
850 DATA ┌￣,￣＼,＿／,／￣,┌＼,└／,┌┐,"  |"," /",┌┐,×,└┘
860 DATA ┌┐,＼┘,＿／,|■,|■,|■,┬," | ",└┘,┌┐,|  |,└×,|／,└┘,|＼
870 ' ◀──── 1986/9/21(日) ────
880 ' ◀──── BY H.HOSOYA ───
```

*590行の左矢印のあとは濁点(゛)です。

ポシェット裏面場

〈この指とーまれ!〉ナイコンのための会ついに発足!! 私はナイコンだと泣いているキミ、我が「全日本内根友の会」に入らないか? 会費は月200円位。パソコンを持っていない者に限ります。応募者が少ない場合、この会は成立しません。まずはハガキで!特典:会誌(月刊)、ソフト交換、ラミネートの会員証、その他パソコンを購入した人にはプレゼントを差し上げます。〒950新潟市出来島1-8-20 黒川守(中2) はっきり言ってマジです。

FOR MZ-2500 BASIC-M25

HOLE IN ホール イン

ほえ～、ゲームとはなんの関係もないけれど、このプログラムは43歳会社員の"パソコン中年"から送られてきてしまったのだった。

そういうわけで、苅部くん作、No.10で同時に2機種発表した完全データ互換の『ディーヴァ』、じゃなかった『HOLE IN』のMZ-2500への移植版である。

ルール、使用キーは原作と同じ。
①目的はボールをゴールの穴に入れること。
②ボールはブロックにあたるまで止まらない。
③ブロックは動かせない。
④ボールをフィールドの外に出してはいけない。
⑤ボールは反射板にあたると90度方向を変えて飛びつづける。
⑥反射板の出口にブロックなり、穴なり、反射板があると、ボールは反射板の入口で止まってしまう。
⑦反射板とボールは押すことはできるが引くことはできない。

特に、⑥のルールに注意。

テンキーで自分を移動させ、ボールを投げたい方向に押したあと、スペースキーを押すと、ボールがその方向に飛んでいき、ピコンピコンと適当に反射したあと、テコッとブロックにあたって止まる。Gキーでギブアップ。

ちなみに、10面は移植版オリジナルで、⑥のルールを逆用しないと解けないようになっている。

それから、原作同様、コンストラクションもついている。はじめのステージNo.の入力のときに、数字を入れずにただリターンキーを押すとコンストラクション・モードに行く。使い方は次ページ！

次回はオリジナルのパズルゲームに挑戦

はじめまして！ パズル大好きおじさんです。このゲームは移植です。すみません。原作者の苅部くん、どうもありがとう。No.11では自分の作品を打ちこむ人がいるのかなんて心配していたようですが、こうしてキミのプログラムを移植する人もいるのですよ。

BY 児玉忠士

○第1面のMZ面。まあこれはかんたんです。

○作者の自信作の10面。「さすがに難しい」と担当のM○M○はいった。

謎のパズル大好きおじさんが自信の10面を加えて移植したパズルの名作

◆そういって出かけたっきり、MoMoは帰ってこなかった。こういう場合は[G]か電源オフ。

■変数リスト

ST$(n, m)……壁の位置データ
X(n)、Y(n)……自分の初期座標
X1(n)、Y1(n)、X2(n)、Y2(n)……反射板の初期座標
GX(n)、GY(n)……ゴールの座標
BX(n)、BY(n)……ボールの初期座標
CH$(n)……反射板のキャラクタ
M$……自分のキャラクタ
ST……ステージ番号
X、Y……自分の座標
VX、VY……自分の移動増分
BX、BY……ボールの座標

■プログラムの説明

10〜 90　初期設定
100〜130　ステージ番号入力
140〜200　画面作成
210〜280　自分の移動
290〜320　反射板の移動
330〜430　ボールの移動
440〜510　面クリア
520〜570　ミス
580〜800　コンストラクション
810〜990　PCG設定
1000〜1100　ステージデータ

■チェックポイント

ステージ番号「0」を入れるとエディット面に入ります。カーソルはカーソルキーで移動します。[0]キーはキャラクタ消去をおこない、[1]キーでブロック、[2]キーで「＼」の反射板、[3]キーで「／」の反射板、[4]キーで穴、[5]キーで玉、[6]キーで自分を出します。終了は[E]キーで、書きかえるステージ番号を入れます。するとデータが出ますので、カーソルをデータのところへもっていきリターンキーを押しておわりです。

```
  10 '==============================================================
  20 '==        H O L E   I N           8/18/86    By T.Kodama      ==
  30 '==============================================================
  40 init "crt:40,25,0,0":init "crt2:320,200,16":kmode 0:klist 0
  50 def int A-Z:dim ST$(10,10),Q$(6):restore 610:for I=0 to 6:for II=1 to 7:re
ad ZX:Q$(I)=Q$(I)+chr$(ZX):next II,I
  60 dim X(10),Y(10),X1(10),Y1(10),X2(10),Y2(10),GX(10),GY(10),BX(10),BY(10)
  70 gosub 820:CH$(1)=Q$(2):CH$(2)=Q$(3):M$=Q$(6):C$=Q$(0)
  80 restore 1010:for I=1 to 10:for J=1 to 10:read ST$(I,J):next
  90 read X(I),Y(I),BX(I),BY(I),GX(I),GY(I),X1(I),Y1(I),X2(I),Y2(I):next
 100 '========================  START  ===============================
 110 locate 6,1:print [5] "[[[[[   H O L E  I N   ]]]]]":console 2,23:cls
 120 locate 10,12:input "STAGE No.(1-10)",ST:if ST=0 then 580
 130 if ST<1 or ST>10 then 120 else cls:X=X(ST):Y=Y(ST)
 140 '========================  STAGE  ===============================
 150 locate 24,22:print [6] using "[:STAGE ##]";ST;:cgen 1:for I=1 to 10
 160 for J=0 to 3:D=val("$"+mid$(ST$(ST,I),J+1,1)):for K=0 to 3:Q=(J*4+K)*2+4
 170 D=D*2:locate Q,I*2:if D>15 then D=D-16:print Q$(1); else print C$;
 180 next K,J,I:locate X,Y:print M$;
 190 locate GX(ST),GY(ST):print Q$(4);:locate BX(ST),BY(ST):print Q$(5);
 200 locate X1(ST),Y1(ST):print CH$(1);:locate X2(ST),Y2(ST):print CH$(2);
 210 '=========================  MAIN  ===============================
 220 I$=inkey$:if I$="" then 220
 230 if I$=" " then 340 else if I$="g" or I$="G" then 530
 240 VX=((I$="4")-(I$="6"))*2:VY=((I$="8")-(I$="2"))*2
 250 if X+VX<4 or X+VX>34 or Y+VY<2 or Y+VY>20 then 220
 260 P$=scrn$(X+VX,Y+VY,2):if P$<>"  " then 300
 270 locate X,Y:print C$;:X=X+VX:Y=Y+VY:locate X,Y:print M$;
 280 play "o5f32":goto 220
 290 '========================  PUSH  ================================
 300 N=-(P$="( ")-(P$="2)")*2:HX=X+VX*2:HY=Y+VY*2
 310 if HX<4 or HX>34 or HY<2 or HY>20 then 220
 320 if N=0 or scrn$(HX,HY,2)<>"  " then 220 else locate HX,HY:print CH$(N);:go
to 270
 330 '========================  THROW  ===============================
 340 if scrn$(X+VX,Y+VY,2)<>"#%" then 220 else BX=X+VX:BY=Y+VY
 350 P$=scrn$(BX+VX,BY+VY,2):locate BX,BY:print C$;:if P$="*," then 450
 360 if P$="''" then locate BX,BY:print Q$(5);:goto 220
 370 if BX+VX<4 or BX+VX>34 or BY+VY<2 or BY+VY>20 then 530
 380 if P$="( " or P$="2)" then 400
 390 BX=BX+VX:BY=BY+VY:locate BX,BY:print Q$(5);:play "o5d32":goto 350
 400 if VX=0 then HX=(P$="2)")*VY-(P$="( ")*VY:HY=0:goto 420
 410 if VY=0 then HY=(P$="2)")*VX-(P$="( ")*VX:HX=0
 420 if scrn$(BX+VX+HX,BY+VY+HY,2)<>"  " then locate BX,BY:print Q$(5);:goto 22
0
 430 BX=BX+VX:BY=BY+VY:VX=HX:VY=HY:goto 390
 440 '========================  CLEAR  ===============================
 450 cgen 0
 460 locate 9,10:print [7] "◢＼■ ■￣◢＼■＼ ■"
 470 locate 9,11:print [7] "■ ■ ■━■|■／ ■"
 480 locate 9,12:print [7] "◥／■＿■＿■┐■＼ ▪"
 490 play "o4g8g8o5c8.r32c8d8c8o4b8a8":play wait:ST=ST+1:if ST<11 then 130
 500 locate 9,8:print [5] "    CONGRATULATIONS!  "
 510 play "o5a8g16.r32g16.r32a#8a8g8f8e8c16.r32c1":goto 570
 520 '========================  MISS  ================================
 530 cgen 0
 540 locate 9,10:print [2] "  ■╱╲■◢＼◢＼■■  ":play "o5c32"
 550 locate 9,11:print [2] "  ■ |■◥◣◥◣■■  ":play "o5d32"
```

```
  560 locate 9,12:print [2] "  ■ ▌■ ＼_ノ ＼_ノ  ■ ■  ":play "o5e32r4o3g8o4e8c8c16.
r32c8d8c8c1"
  570 locate 14,14:print "PUSH [S] KEY":I$=inkey$:if I$="s" or I$="S" goto 110 e
lse goto 570
  580 '=====================  CONSTRACTION  ===============================
  590 cls:cgen 1:for I=2 to 21:locate 4,I:print string$(32," ");:next:X=4:Y=2
  600 priority $8000
  610 data 32,32,31,29,29,32,32,39,39,31,29,29,39,39,40,32,31,29,29,32,40,50,41,
31,29,29,41,32,42,44,31,29,29,43,45,35,37,31,29,29,36,38,46,48,31,29,29,47,49
  620 pattern (X*8,Y*8),-16,"ɪUɪUɪUɪUɪUɪUɪUɪUɪUɪUɪUɪUɪUɪUɪUɪU",15:I$=inkey$:if I
$="" then 620
  630 if I$="e" or I$="E" goto 700
  640 R=instr("0123456",I$)
  650 if R>0 and R<8 then locate X,Y:print Q$(R-1);:X=X+2:cls 2:goto 670
  660 X=X+((I$=chr$(29))-(I$=chr$(28)))*2:Y=Y+((I$=chr$(30))-(I$=chr$(31)))*2:cl
s 2
  670 if X>34 then X=4:Y=Y+2 else if X<4 then X=34:Y=Y-2
  680 if Y>20 then Y=2 else if Y<2 then Y=20
  690 goto 620
  700 W$=" data ":for I=1 to 5:X(I)=0:Y(I)=0:next
  710 for Y=2 to 20 step 2:N=3:A=0:for X=4 to 34 step 2
  720 R=instr(" '.#*(2",scrn$(X,Y)):if R=2 then A=A+2^N
  730 N=N-1:if N<0 then W$=W$+hex$(A):N=3:A=0
  740 if R>2 then X(R-2)=X:Y(R-2)=Y
  750 next:W$=W$+",":next
  760 for I=1 to 5:W$=W$+right$(str$(X(I)),2)+","+right$(str$(Y(I)),2)+",":next:
W$=W$+chr$(29,32)
  770 cgen 0:cls 3:priority 0:init "crt:80,25,1,1"
  780 locate 0,0:input "STAGE No. (1-10)",ST:if ST<0 or ST>10 then 780
  790 W$=str$(1000+ST*10)+W$
  800 cls:print W$:end
  810 '=======================  SET PCG  ===============================
  820 def chr$($23)=hexchr$("000000000000000000010F1F3F3F7F7FFFFEF0E0C0C08080")
  830 def chr$($24)=hexchr$("00000000000000007F7F3F3F1F0F01008080C0C0E0F0FEFF")
  840 def chr$($25)=hexchr$("00000060301800000080F0F8FCFCFEFEFF7F0F67331B0101")
  850 def chr$($26)=hexchr$("0000000000000000FEFEFCFCF8F0800001010303070F7FFF")
  860 def chr$($27)=hexchr$("7EFFFFFFFFFFFF7E7EFFFFFFFFFFFF7E8142241818244281")
  870 def chr$($28)=hexchr$("0040201008040200C0E070381C0E07033F5FAFD7EBF5FAFC")
  880 def chr$($29)=hexchr$("000204081020400003070E1C3870E0C0FCFAF5EBD7AF5F3F")
  890 def chr$($2A)=hexchr$("00000000000000000000000000000000FFFEF0E0C0C08080")
  900 def chr$($2B)=hexchr$("000000000000000000000000000000008080C0C0E0F0FEFF")
  910 def chr$($2C)=hexchr$("00000000000000000000000000000000FF7F0F0703030101")
  920 def chr$($2D)=hexchr$("0000000000000000000000000000000001010303070F7FFF")
  930 def chr$($2E)=hexchr$("0001070F1F3D3D3F00000000464C4C46FFFEF8F0E6CCCCC6")
  940 def chr$($2F)=hexchr$("7F7F7F7F3F3F1E003F1F0F07030100008080808080C0C0E1FF")
  950 def chr$($30)=hexchr$("0080E0F0F8BCBCFC0000000062323262FF7F1F0F67333363")
  960 def chr$($31)=hexchr$("FEFEFEFEFCFC7800FCF8F0E0C080000001010101030387FF")
  970 def chr$($32)=hexchr$("00000000000000000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
  980 def chr$($20)=hexchr$("00000000000000000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
  990 return
 1000 '======================  STAGE DATA  ===============================
 1010 data 8003,0000,117C,1B08,1510,1510,1120,117C,0000,C001,14,08,28,04,26,14,2
2,08,20,12
 1020 data 99E1,8000,11F1,0189,1109,1001,D501,C5E4,C401,0013,22,08,08,06,24,10,1
6, 8,16,18
 1030 data E420,0101,6501,0554,0450,1050,0570,0C00,0200,2000,24,12,10,18,18,18,0
6,04,14,04
 1040 data 5084,0000,3801,0000,2B65,2B60,2940,0000,23E9,3C18,06,18,20,16,34,20,0
6,14,06,10
 1050 data 003C,4F0A,550E,4002,5500,0F82,00C2,0802,7F02,0600,10,14,32,10,12,20,1
4,08,20,18
 1060 data 0006,601E,7006,00C4,0150,4144,5540,401B,55C3,4003,04,20,12,16,20,10,2
6,18,26,08
 1070 data 05CA,20C0,7E11,008A,40A1,4082,0008,7822,6900,7819,14,20,14,12,30,04,1
0,10,10,14
 1080 data 0001,29EA,200A,01CA,0842,00CA,39CA,0002,2BC2,2C09,20,10,28,10,08,10,2
4,10,24,14
 1090 data 8006,2953,5250,2540,0053,0201,4230,3460,54C1,9F12,30,16,10,10,30,06,2
8,18,12,12
 1100 data FF83,8000,BF80,90F8,8000,900A,11C8,1F7A,8002,FF00,22,06,28,10,20,16,0
6,06,10,10
```


ポシェット裏面場

〈act1：ホテル・ニューハンプシャー事件①〉「Ycさん、学校!?」MoMoちゃんの言葉にアカンベーして、私は編集部から逃げ出す。映画が始まるまであと10分しかないのだ。松竹シネ・サロンの招待券をもらった私は、彼とデートなのさっ♡　新橋駅を横切り、中央どおりを駆け抜け、歌舞伎座を横目に、最後の横断歩道を全速力で突っ走ると、やっと到着。すでに待ち合わせ時間は、とうに過ぎている。招待券をパッと取り出し、映画館のオジサンに差し出すと、「これはあっちです」と違うほうを指差す。（→）

FOR PASOPIA7

PON PON

ポンポン

もともと原作は1画面だったのに、マシン語だけで20行くやいかかったら。PASOPIA7のPF-Xがあったらなあと思います。はっきりいって原作の『PONPON』は、にぶちんのぼくにはむずかしいので、少しでもかんたんになるようにと思って作ったんですけど、楽しんでいただけばうれPなーっと。

BY 秦野哲洋 PUPUCHI

原作の『PONPON』は2面クリアできない

◆ラウンド1。美しい画面で楽しくポンポン。

PON PON

HI-SCORE: 140円 SCORE: 30円

ENERGY:

効果音、動き、画面、すべてがバージョンアップされた伝説の名作

ＭＳＸのＴＥＩＪＩＲＯゲームの要素を適当に取り入れて、ＰＡＳＯＰＩＡ７の楽しさをふんだんに盛りこんだ作品。一応、ゲーム名は『ＰＯＮＰＯＮ』だけど、ここはやっぱり『スーパーＰＯＮＰＯＮ』とでもいいたいくらい。

上下にポンポンはねまわるポンポンを4、6キーで左右方向を変えながら10円くん（コイン）を100円分取れば面クリア。レンガの色が変わって、次の面が始まる。

ナイフにポンポンがあたると、画面下のエネルギーが減って、エネルギーがなくなるとゲームオーバー。

でも、ポンポンと同じ形をしたキャラクタを取ると、エネルギーが２回分アップするので、がんばるように。

音、動きの迫力、画面の美しさ、こんなに短いプログラムでここまでできるなんて、ＰＡＳＯＰＩＡ７って本当にいい機械だったんだねー。

リプレイはスペースキー。何度でも押してください。

KAWAI SŌ NA PONPON CHAN♥

GUSA GUSA GUSA

注意

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。念のため、プログラムをSAVEしてから、RUNすることをおすすめします。なお、ダイレクトにGOTO 500とすると、データをチェックし、その結果を表示してくれます。

HI-SCORE: 160円 SCORE: 120円

ENERGY:

◆エネルギーアップのポンポンモドキが登場。でもナイフにはさまれて取りにくそう。

突然ポシェットーズ

〈PON PON〉基本的なゲーム設定は同じなのに、パズルマシーンPASOPIA7で動かすと、こんなにも違うのかと、ただ、ただ、感動の嵐です。キャラクター、色の使い方、色……すべての要素がAランクのすぐれものでした。あーそれとですね、PF－Xを使用して、CPUT、CCLSをWBYTE、STATUSなどに変更すれば、88、7でも動くはずです。ぜひ、ためしてみてください。それとSOUND文の形式が違うので注意してね。（エイキチ）

○ラウンド3。あくなきポンポンを続けるエイキチでした。

■変数リスト
A、B……ポンポンの座標
C、D……ポンポンの座標増分
AA、BB……ポンポンの旧座標
E……移動先のキャラクタ
SC……スコア
HI……ハイスコア
H……エネルギー
COL……レンガの色

■プログラムの説明
10〜 30　初期設定
40〜130　画面設定
140〜220　メインルーチン
230〜260　ゲームオーバー等
280〜490　マシン語等書きこみ・各種データ
500　データチェック

■マシン語の説明
E900　CPUT（8×8キャラクタPUT）
E990　CCLS（画面、仮VRMのクリア）


```
10 CLEAR ,&HE8FF:SCREEN 2:WIDTH 40:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:GOSUB 280
20 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:COLOR 7
30 SC=0:HI=0:H=5:COL=2:PLAY"T255S0M1L64","T255S0M1L64"
40 ' MAKE SCREEN
50 CALL CCLS:CH=2
60 FOR Y=1 TO 21:X=0:CALL CPUT(X,Y,CH):X=39:CALL CPUT(X,Y,CH):NEXT Y
70 FOR Y=1 TO 21 STEP 10:FOR X=1 TO 39:CALL CPUT(X,Y,CH):NEXT X,Y
80 CH=0:Y=11:X=2:CALL CPUT(X,Y,CH):X=19:CALL CPUT(X,Y,CH)
90 X=20:CALL CPUT(X,Y,CH):X=37:CALL CPUT(X,Y,CH)
100 COL=COL+1:IF COL=8 THEN COL=0:COLOR=(3,COL) ELSE COLOR=(3,COL)
110 FOR Y=4 TO 21 STEP 4:FOR I=1 TO 5:P=RND(1)*30+4
120 FOR K=0 TO 2:X=P+K:CH=K+2:CALL CPUT(X,Y,CH):NEXT K:NEXT I,Y
130 LOCATE 3,0:PRINT USING"HI-SCORE: #####0円   SCORE: #####0円";HI,SC:FOR I=H TO
1 STEP -1:LOCATE I+3,22:PRINT" ENERGY:"+CHR$(253)+"■";:NEXT I:A=2:B=6:D=1
140 ' MAIN
150 G=STICK(0):C=(G=7)-(G=3):AA=A:BB=B:SOUND=(9,5):SOUND=(8,B*10+A)
160 E=PEEK(&HEA00+A+C+(B+D)*40):IF E=0 THEN A=A+C:B=B+D:CH=1:CALL CPUT(A,B,CH):C
H=0:CALL CPUT(AA,BB,CH):GOTO 150
170 IF E=2 THEN D=-D:SOUND=(9,0):SOUND=(8,400):GOTO 150
180 CH=1:X=A+C:Y=B+D:CALL CPUT(X,Y,CH):CH=0:CALL CPUT(A,B,CH):A=A+C:B=B+D
190 ON E GOTO 200,,210,220
200 H=H+2:PL$="O5B+B+B+DCDCCEE":FOR I=0 TO 15:COLOR=(3,I):NEXT:PLAY PL$+PL$,"P64
"+PL$+PL$:COLOR=(3,COL):COLOR 5:LOCATE H+11,22:PRINT"■■":COLOR 7:GOTO 150
210 PLAY"O6GAB","P64O6GAB":SC=SC+1:LOCATE 30,0:PRINT USING"#####0円";SC:IF SC MOD
 10=0 THEN H=H+1:GOTO 100 ELSE 150
220 H=H-1:PLAY "O3B+BA","P64O3B+BA":LOCATE H+13,22:PRINT"  ":IF H>0 THEN 150
230 ' GAME OVER
240 SOUND=(9,15):A$="♠♥GAME  OVER♦♣":IF HI<SC THEN HI=SC
250 WHILE INKEY$<>" ":LOCATE 13,10:COLOR RND(1)*7+1:PRINT A$:WEND
260 H=5:SC=0:COL=2:COLOR 7:GOTO 50
270 ' CHARACTER DATA
280 CPUT=&HE900:CCLS=&HE990:ADD=CPUT
290 IF PEEK(&HEE18)=&H28 AND PEEK(&HE900)=&HF3 THEN RETURN
300 FOR I=0 TO 4:READ A$
310 FOR J=0 TO 23:POKE &HEE00+I*24+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
320 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000
330 DATA 2834FA518A512A14147A74CA508850003C7EFFDBDBDB7E3C
340 DATA 004F8A0500F4A85000EFEFEF00FEFEFE000E080000E08000
350 DATA 003854A080A0500000387CA2AAA27C3800387CA2AAA27C38
360 DATA 000000001830600000002160C14224000000214081C306000
370 ' MACHINE LANGUAGE
380 READ A$:WHILE A$<>"**":POKE ADD,VAL("&H"+A$):ADD=ADD+1:READ A$:WEND:RETURN
390 DATA F3,EB,D5,7E,26,00,6F,29,29,29,54,5D,29,29,19,D1
400 DATA 1A,16,00,5F,19,E5,11,00,EA,19,0A,77,E1,29,29,29
410 DATA 11,00,80,19,EB,26,00,6F,29,29,29,44,4D,29,09,01
420 DATA 00,EE,09,3E,04,D3,3C,3E,00,D3,0E,3E,08,D3,0D,3E
430 DATA 11,D3,0C,D5,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0
440 DATA ED,A0,ED,A0,D1,87,D3,0C,D5,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED
450 DATA A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,D1,87,D3,0C,ED,A0,ED
460 DATA A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,AF,D3,0C
470 DATA D3,3C,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
480 DATA F3,0E,32,06,03,CD,05,00,AF,32,00,EA,21,00,EA,11
490 DATA 01,EA,01,E8,03,ED,B0,FB,C9,00,00,00,00,00,00,**
500 RESTORE 390:SUM=0:FOR I=&HE900 TO &HE9AE:READ A$:SUM=SUM+VAL("&H"+A$):NEXT:P
RINT "ﾏｼﾝｺﾞ DATA ﾊ ";MID$("ﾏﾁｶﾞｲｱｯﾃﾙﾖ",(SUM=19886)*-5+1,5)
```

ポシェット裏面場

〈act 1②〉松竹シネ・サロンはこっちであったのか……。ところが、待合室にはすでにだれもいない。5分待ち、10分待ってもデートの相手は来ない！　じゃ、遅れて来るんだわ。とりあえず『ホテル・ニューハンプシャー』を見ることにする。
――僕はひとりで『離婚しない女』を見ている。確かに『ホテル・ニューハンプシャー』をやっているはずだったのだ。この劇場が松竹シネ・サロンではないのではないかという不安はあった。だれかに聞けばよかった。僕の気分はますますあいまいになる。（→）

FOR
ファミリーコンピュータ　ファミリーベーシック　(V3不可)

すふぃあ

BY プログラマーたけし

やったー、採用だ。これで採用率75パーセント。これも原作者のTPM. CO様のおかげです。それにしても、名作『SPHERE』、全機種制覇も間近ではないでしょうか。ところでもうファミベではお会いできないでしょう。次はMSXだ。

神様、仏様、TPM. CO様、これもあなたのおかげです。

パズルの金字塔、ついにファミベに上陸！

きっともう説明の必要がないんじゃないかと思うくらいの有名ゲーム。ポシェットで扱っているメジャー機種のすべてを制覇した名作パズルが、やっとファミベでもできるようになった。

３つのインクつぼを〝ＬＥＦＴ〟の手数以内で縦横どちらかの方向に並べれば面クリア。コントローラを動かして、動かしたい方向の逆から入ってⒶボタンを押すとその方向に飛んでいく。１度動きはじめるとなにかにあたるまで止まらないし、インクつぼは画面の外に出ると消えてしまう。本物のオリジナルではブロックも消えるんだけど、これはＭＳＸ版の移植なのでちょっと違うわけ。

面は全部で10面。

コンストはないけれど、900行からのＤＡＴＡが、最初の８個がブロックデータ、次の６個がインクつぼの座標、最後が〝ＬＥＦＴ〟の数。自作面も作ってみよう。

なかなかきわどい面を作っておいて友だちにやらせて楽しむ……それもパズルの楽しさのひとつだね。

⬆動かしたいブロックの反対側から入ってⒶボタン。

⬆するとインクつぼがスッと移動します。

⬆3面。見るだけで解けたらえらい。

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
0																													0
1	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70									1
2	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70									2
3	M70	M70																	M70	M70									3
4	M70	M70																	M70	M70									4
5	M70	M70																	M70	M70		L	E	F	T				5
6	M70	M70																	M70	M70									6
7	M70	M70																	M70	M70									7
8	M70	M70																	M70	M70									8
9	M70	M70																	M70	M70									9
10	M70	M70																	M70	M70									10
11	M70	M70																	M70	M70		S	T	A	G	E			11
12	M70	M70																	M70	M70									12
13	M70	M70																	M70	M70									13
14	M70	M70																	M70	M70									14
15	M70	M70																	M70	M70									15
16	M70	M70																	M70	M70									16
17	M70	M70																	M70	M70									17
18	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70									18
19	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70									19
20																													20
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	

ポシェット裏面場

〈act1③〉Ycがシティーロードを読み違えたんだろう。『ホテル・ニューハンプシャー』はここではなく、どこか別の劇場でやっているのだ。だって、この松竹シネ・サロンでは現に『離婚しない女』をやっているのだから。この券は、下宿のおばさんにもらった劇場指定の招待券なんだ。Ycは来ないのだろうか。それとも、もうすでにどこか客席に紛れているのだろうか。気分はますますあいまいになり、ますます殻が厚くなっていく。モナドには窓がない。Ycはどこにいるんだろう……。(→)

■変数リスト
A、B……コントローラがどこに押されたか
A$(0)、B$(0)……ブロックキャラ
A$(1)、B$(1)……インクキャラ
C$……面データ
G……スプライト番号
M、N……3つそろったか、判定のためのデータ
L……残り数
Q、W……ブロック、インクの移動中の座標
V……インクが3つそろったか
X、Y……コントローラの座標
P……コントローラがある場所になにがあるか

■プログラムの説明
2　初期設定
4　10面クリアしたときの処理
10～30　画面作成とスプライト定義
100～160　メイン
500～530　ブロック、インクの移動
540～560　3つそろったか?
700　残り数がなくなったり、インクが外の壁にあたったときの処理
900～990　面データ

■チェックポイント
どうしても先に進めない人は、2行のR=KのところをR=ラウンド数にしてください。画面データは、最初の8つがブロックデータ、次の7つがインクの座標、最後の1つがLEFTです。あきたら自分で面を作ってみましょう。(ともみ)

```
2 F=0:K=1:J=2:H=8:R=K:DIMA$(
K),B$(K):A$(F)=CHR$(243)+CHR
$(247):B$(F)=CHR$(245)+CHR$(
248):A$(K)=CHR$(249)+CHR$(25
1):B$(K)=CHR$(250)+CHR$(252)
:SPRITEON
4 IFR>10THENFORI=K TO47:PALE
TBF,I,F,F,F:POKE&H400C,255,1
55,I,J:PAUSE5:NEXT:PAUSE400:
FORI=K TO26:COLORI,21,3:LOCA
TEI,22:PRINTCHR$(ASC(MID$("ｴ
ﾈﾃﾍ#ﾁﾞｨﾕｨｻﾛｴ0#ｿﾒｿﾃ$#ｸｭﾋﾞﾇｶ$",
I,K))-3);:PAUSEH:BEEP:NEXT:P
AUSE500:FORI=F TO20:PRINT"":
PLAY"B2":PAUSE30:NEXT:END
10 VIEW:PALETBF,15,48,33,R*4
:ONR RESTORE900,910,920,930,
940,950,960,970,980,990:LOCA
TE23,13:PRINTR:FORI=J TO9:RE
ADC$:E=VAL("&H"+C$):FORG=K T
OH:IFE MODJ=K THENLOCATEG*J,
I*J-K:PRINTA$(F):LOCATEG*J,I
*J:PRINTB$(F)
30 E=E/J:NEXT:NEXT:PALETSF,1
5,48,15,15:PALETSK,15,48,33,
R*4:POKE&H4015,15:X=32:Y=48:
CGEN3:FORI=F TOJ:READE,G:LOC
ATEE,G:PRINTA$(K):LOCATEE,G+
K:PRINTB$(K):DEFSPRITEI,(-(I
<J),K,F,F,F)=A$(I ANDK)+B$(I
 ANDK):NEXT:READL
100 S=STICK(F):IFS=F THEN145
125 A=((S=J)-(S=K))*J:B=((S=
H)-(S=4))*J:X=X+A*H:X=X+((X>
148)-(X<32))*16:Y=Y+B*H:Y=Y+
((Y>164)-(Y<48))*16
145 P=ASC(SCR$(X/H-J,Y/H-3))
:IFSTRIG(F)=H ANDP<>32ANDS=F
 THENG=-(P=249):GOTO500
160 SPRITEJ,X,Y-K:LOCATE25,5
:PRINTL:GOTO100
500 Q=X/H-J:W=Y/H-3:LOCATEQ,
W:PRINT"  ":LOCATEQ,W+K:PRIN
T"  ":L=L-K
510 Q=Q+A:W=W+B:IFASC(SCR$(Q
,W))+G=256THEN700
520 IFSCR$(Q,W)<>" "THENLOCA
TEQ-A,W-B:PRINTA$(G):LOCATEQ
-A,W+K-B:PRINTB$(G):GOTO540
530 SPRITEG,Q*H+16,W*H+23:GO
TO510
540 POKE&H400C,136,155,254,H
:SPRITEG:RESTORE550:V=F:FORI
=F TO5:E=(I<J)-J*(I>K):READM
,N:IFG THENIFASC((SCR$(Q-A+M
,W-B+N)))*ASC((SCR$(Q-A+M*E,
W-B+N*E)))=-3535THENV=K
550 NEXT:DATA0,-2,2,0,0,-2,0
,2,2,0,-2,0
555 IFV THENLOCATE7,K:PRINT"
CLEAR!":POKE&H4000,120,250,1
50,3:PAUSE300:R=R+K:SPRITEJ:
GOTO4
556 IFL=F THEN700
560 GOTO100
700 SPRITEG:POKE&H4000,127,1
49,50,J:PAUSE200:GOTO10
900 DATA0,0,0,4,0,4,20,0,8,7
,12,7,10,9,4
910 DATA0,0,18,0,0,24,0,0,4,
11,14,11,8,13,4
920 DATA0,10,2,0,0,0,40,0,4,
15,8,7,14,5,5
930 DATA0,10,0,0,4,0,40,0,4,
5,14,7,6,15,6
940 DATA1E,21,FF,21,1,61,2,1
C,10,15,12,15,12,11,5
950 DATA0,0,0,8,1,40,8,0,4,5
,6,11,8,13,5
960 DATA0,0,10,40,0,40,2,0,4
,7,8,11,14,5,6
970 DATA0,40,0,2,21,0,4,0,4,
5,6,13,12,15,6
980 DATA0,44,0,0,0,40,0,0,8,
5,14,11,6,13,8
990 DATA0,0,10,8,40,8,0,0,4,
11,6,5,8,7,7
```


ポシェット裏面場

〈act1④〉――終映。とりあえず、センチ風味のアメリカ映画であった。再び、待合室で彼を待つ。あろうことか、それでも私のデート相手は現れないのである。ガラガラシャ～ンと頭のなかで何かがどしゃくずれを起こす音がする。私はとっとと帰ることにした。…………1時間後、スっぽかされたショックで寝こんでいると、電話のベル。「ごめん！『離婚しない女』を見てたんだ』
【解説】この話はこれでおしまい。えー、どこがオチになっているかというと、東京の人でないとわけがわからないわね。(→)

FOR PB-100/
100F/110 (要増設RAM), PBファミリー

デモ字

好きな文字、好きなパターンで楽しいデモ。そのうえ、セーブ機能までついている!

自分の好きな文字でデモが見られる文字のデモンストレーション・セット。

[S] [0]でスタートしてタイトルのあと"letter?"と聞いてくるので、自分の好きな文字を12文字以内で入力して[EXE]キー。それから[1]～[9]のメニューを選択。メニューの内容は、

[1]……花火が文字に変化していく。
[2]……人が文字を右から運んできてならべていく。
[3]……右からミサイルが発射され、点にぶつかって文字に変わる。
[4]……右から文字が流れてくる。
※[3]と[4]のみ11文字以内。
[5]……モンスターが文字を書いていき、パックマンが食べていく。
[6]……文字の点滅が徐々におそくなり最後に左側に消えていく。
[7]……[1]～[6]のメニューを自動的に実行するモード。入力待ちになったら自分の作りたいデモの順番どおりに数字を入力（間違えたら[C]でクリア。他の文字を入力するとエラーになるので注意）し、[E]を押すと回数を聞いてくるので見たい回数を入力すると、その順番でデモが始まる。
[8]……デモの組合せを記憶させる。入力の仕方は[7]と同じ。
[9]……[8]で記憶させたパターンを実行。

自分の名前や友だちの名前を入力して、デモ・パターンを作ったりしているととっても楽しいプログラムだ。

デモが終わるごとに、"CLEAR?"と聞いてくるので、はじめに入力した文字を書き換えたいときのみ、[Y]を押すこと。そのままでいいときは[N]。

DEG STOP
PB-*..

↑とりあえず、"PB 100"と入力して、メニュー1のデモを実行。次々に"*"の花火が上がって、それが"PB 100"の文字に変わっていきます。

DEG STOP
PB-10 0X

↑メニュー2のデモ。左から、歩く人（"X"と"Y"の切り換えでちゃんと足が動く）が1文字ずつ運んできて、セッティングしていきます。

DEG STOP
PB-1· - <

↑メニュー3のデモ。右の発射台（<）からミサイル（-）が発射され、爆発したあとに文字が現れていきます。

DEG STOP
PB-1 0000000

↑メニュー4のデモ。右のほうから1文字ずつ続いた文字がスーッと出てきて、次々に"PB 100"を作っていきます。

DEG STOP
<-100

↑メニュー5のデモ。おばけが通ったあとに文字が現れ、それをパックマン（"<"と"-"の切り換え）がパクパクと食べていきます。

DEG STOP
100

↑メニュー6のデモ。文字が点滅し、それがだんだんおそくなり、ついには、このように左へズズッと消えていきます。

感動のあまり興奮して、鼻血が出そうになりました。

「あのプログラムは、だめだったか」と思っていた矢先に、採用通知がきたので、感動のあまり興奮して、鼻血が出そうになりました。まだまだ経験が浅い証拠です。今度は「スーパーベースボール」を作ろうとしています。もう採用されても興奮しないようがんばります。

BY 松永 啓

ポシェット裏面場
〈act1⑤〉つまりですね、1つのビルの上下に"銀座松竹"と"松竹シネ・サロン"の2つの劇場があるわけで、とてもまぎらわしいのね。それで、待ち合わせた2人か別々の劇場に入ってしまい、違う映画を見てしまったということなの（こういう経験のある人って多いのよ）。古典的映画によくある。すれ違いの1シーンだけど、そう思えば、なんと映画的時間を過ごしたことであろうか……。へんなの～。(Yc)

■変数リスト
A……メニュー
E……必要な空白の数
J$……キー入力用
K……メニュー番号
Q$、X$……メニューデータ
R……繰り返し回数
S……文字数調整用
Y$……人のキャラクタ
Z$……クリア判定用
$……文字

■プログラムの説明
P0
20～ 50 メインルーチン
60～152 メニュープログラムルーチン
155～170 メニュープログラムの実行
P1 花火のデモ
P2 人間のデモ
P3 ミサイルのデモ
P4 流れる文字のデモ
P5 パックマンのデモ
P6 点滅のデモ
P8 文字数調整ルーチン

```
P 0
 20 X$="":INPUT "letter",$:IF LEN($)>12
THEN 20
 23 S=0:IF LEN($)=12;S=1
 25 E=12-LEN($):INPUT "menu",A
 28 IF A=9;X$=Q$:GOTO 150
 29 IF A=8 THEN 60
 30 IF A=7 THEN 60
 31 IF A<7;IF A>0 THEN 38
 32 GOTO 25
 38 GOSUB #A:PRINT
 40 PRINT :INPUT "CLEAR(Y/N)",Z$:IF Z$="
Y" THEN 20
 50 GOTO 25
 60 X$="":PRINT
 61 J$=KEY :IF J$="" THEN 61
 70 IF J$="E" THEN 150
 80 IF J$="C" THEN 60
 85 K=VAL(J$)
 90 IF K<7;IF K>0;IF LEN(X$)<7;X$=X$+J$:
PRINT CSR 0;X$;
 95 FOR D=0 TO 30:NEXT D
 100 GOTO 61
 150 IF A=8;Q$=X$:PRINT :GOTO 25
 152 O=1:U=1:PRINT :INPUT "NANKAI",R
 155 GOSUB #8:$=$+X$:J$=MID(12+O,1):K=VA
L(J$):$=MID(1,12-E)
 160 PRINT :GOSUB #K:O=O+1:IF O>LEN(X$);
U=U+1:O=1:IF U>R THEN 40
 170 GOTO 155
P 1
 20 FOR B=0 TO LEN($)-1:PRINT CSR B;".";
:NEXT B
 30 FOR B=0 TO LEN($)-1
 40 IF B=0;PRINT CSR B;"・";:GOSUB 100:PR
INT CSR B;"+";:GOSUB 100
 50 PRINT CSR B;"*";:GOSUB 100
 60 PRINT CSR B;"■";:IF B=LEN($)-1 THEN
65
 63 PRINT CSR B+1;"・";
 65 GOSUB 100:PRINT CSR B;MID(B+1,1);:IF
 B=LEN($)-1 THEN 80
 70 PRINT CSR B+1;"+";
 80 NEXT B:FOR D=0 TO 100:NEXT D:RETURN
 100 FOR D=0 TO 25:NEXT D:RETURN
P 2
 10 FOR B=1 TO LEN($):PRINT CSR 11;MID(B
,1);:GOSUB 200
 20 FOR C=11 TO B STEP -1:F=30
 25 Y$="Y":IF FRAC (C/2)=0;Y$="X"
 26 PRINT :IF B≧2;PRINT CSR 0;MID(1,B-1)
;
 30 PRINT CSR C-1;MID(B,1);Y$;:GOSUB 200

 40 NEXT C:FOR C=C+1 TO 11:F=10
 45 Y$="Y":IF FRAC (C/2)=.5;Y$="X"
 50 PRINT :PRINT CSR C;Y$;CSR 0;MID(1,B)
;:GOSUB 200:NEXT C
 60 PRINT CSR 11;" ";:GOSUB 200:GOSUB 20
0:NEXT B
 70 IF LEN($)=12;PRINT CSR 11;MID(12,1);

 80 RETURN
 200 FOR D=0 TO F:NEXT D:RETURN
```

```
P 3
 5 IF S=1;RETURN
 10 FOR B=1 TO LEN($):PRINT CSR 11;">";:
GOSUB 100
 20 FOR C=10 TO B STEP -1:PRINT CSR B-1;
"・";
 30 PRINT CSR C;"- ";CSR 11;"<";:GOSUB 1
00
 40 IF B≠1;PRINT CSR 0;MID(1,B-1);
 50 NEXT C:PRINT CSR B-1;"*";:PRINT CSR
B-1;"■";
 60 PRINT CSR B-1;MID(B,1);:NEXT B
 70 PRINT CSR B-1;" ";:FOR D=0 TO 99:NEX
T D:RETURN
 100 FOR D=0 TO 15:NEXT D:RETURN
P 4
 5 IF S=1;RETURN
 10 $=$+" "
 20 FOR I=0 TO LEN($)-1
 25 FOR P=11 TO I STEP -1:PRINT CSR P;"
";:NEXT P
 30 FOR L=11 TO I STEP -1
 40 PRINT CSR L;MID(I+1,1);:FOR T=0 TO I
*3:NEXT T
 50 NEXT L:NEXT I:$=MID(1,12-E):RETURN
P 5
 10 GOSUB #8
 20 FOR B=0 TO 11:PRINT CSR B;"Ω";
 30 IF B≠0;PRINT CSR 0;MID(1,B);
 40 GOSUB 200:NEXT B
 50 PRINT CSR 11;MID(12,1);:GOSUB 200:GO
SUB 200
 60 FOR B=0 TO 11:PRINT CSR B;"<";
 65 IF B≠0;PRINT CSR B-1;" ";
 70 GOSUB 200:PRINT CSR B;"-";:GOSUB 200
:NEXT B
 80 PRINT CSR 11;" ";:$=MID(1,12-E):RETU
RN
 200 FOR D=0 TO 40:NEXT D:RETURN
P 6
 5 GOSUB #8:FOR B=1 TO 50:PRINT :PRINT $
;:NEXT B
 10 FOR B=1 TO 24 STEP 3:FOR I=0 TO 1
 20 PRINT :GOSUB 100:PRINT CSR 0;$;:GOSU
B 100
 40 NEXT I:NEXT B
 45 B=100:GOSUB 100
 50 B=50:FOR I=1 TO 11:PRINT :PRINT CSR
0;MID(I,12-I);
 60 GOSUB 100:NEXT I:PRINT :$=MID(1,12-E
):RETURN
 100 FOR D=0 TO B:NEXT D:RETURN
P 8
 5 IF LEN($)=12;RETURN
 9 FOR B=1 TO E:$=$+" ":NEXT B:RETURN
```


ポシェット裏面場

〈act2：少女ゆきとYcはハンガリー映画祭でオトモダチした①〉私(Yc)と少女ゆきはオトモダチです。なぜって、2人ともチェックしている映画が、ほとんど同じだからさ！　今日もなかよく、吉祥寺へ（じつは、この日、少女ゆきはポシェッターズの会議を、さも大事な用事があるフリをして抜け出してきたんだ――ここだけの話）。吉祥寺は楽しい街だ。でも、ゆっくりお店をのぞいてはいられない。時間が迫ってるもんね。「ああ～、ビリージーンがあるう♡」少女ゆきはファーストフードにも目がない。(→)

FOR PB-100/
100F/110 (要増設RAM), PBファミリー

LABYRINTHII ラビリンスツー V3.0

PBの本格3D迷路。各種トラップ付きの21×21。さらに改造もかんたんなのだ。

BY 後野宏明

試験を目前にしてカゼをこじらせ、休んでいた私のところへ届いた1通の速達。もしや!? 大あわてで開けてみると採用通知。思わず次の日、カゼを無視して学校へ行ってしまった。
P.S.BPCのみなさん、会員No.32の池路悟です。
P.S.2画・小谷典子先輩。

女のコみたくなってしまった♪ 本人はちゃんと男の子です!

どもタイトルは新井素子さんの小説から拝借

長年の調査が実り、あなたははるかむかしに作られた地下迷宮が今もなお存在することをつきとめた。じっとしていられなくなったあなたは、まだ解読していない古文書とライト、それに紙、鉛筆を持って、迷宮の入口をくぐったのだが、入口はあなたが入るとすぐに閉じてしまった。外へ出る方法を見つけようと、持っていた古文書を読み進めていくと、2つの重要なことを発見し、それを頼りに出口を探すことにした。書かれていたことは次のとおりである。

①迷宮の出口へ行くためには魔力を持つダイヤを使わなければならない。

②迷宮内にはいろいろなトラップがある。※このV3.0には、(a)ターンテーブル、(b)進めぬ床、(c)落とし穴が用意されている。

ところで、この迷路はPBには珍しいというか、初めてというか、3D迷路になっていて、1、3で左右、5で前進、2で後ろを向く。

画面表示は以下のとおり。

I……左折または右折可。

・……前進可。

>……左折不可。

<……右折不可。

□……前進不可。

テクポリの〝PB-HOUSEII〟をウィザードリィとするなら、このゲームをウルティマにしたい……と作者がいうように、なかなか凝った迷路。改造しやすいように作ってあるので、それぞれのウルティマII、ウルティマIII……を作っていくとなかなかおもしろいと思う。

DEG STOP
[>・I]:

○〝【〟〝】〟で囲まれたところが迷路表示。右折と前進はできるが、左折はできない。ほら、じっと見てるとちゃんと3D迷路に見えてくるでしょ。

DEG STOP
[IoI]:

○おや、〝0〟が出てきた。いったいなんだろう。もしかしたら、いいものかもしれない。とにかく進んでみよう。

DEG STOP
*███You died

○ゲゲッ。落とし穴だった。うーむ、穴の底に竹ヤリでもさしてあったらしく、いきなり死んでしまった。それにしても、〝You are desu.〟でなくてよかった!

DEG STOP
[>□I]:

○気をとりなおして再挑戦。ズンズンと進んでいくと、あっ、前はいきどまりだ。右折しかできない。(この表示にはやく慣れると楽しい)

DEG STOP
[>・<]:1,I:↑

○おおっ、両側が壁で向こうに進めるのだな。と、いいつつ、ふと右を見ると知らないうちに方向と座標が表示された。うーむ、なぜだろう。

DEG STOP
[>・<]:6,H:↓◆

○やっとダイヤを見つけた(画面右端に注目)。これで出口を見つければ脱出できるのだが、なにしろときどき方向が変わっているし、進めないこともあるし……苦労しそう。

ポシェット裏面場

〈act2②〉あせってはいても、食料調達は大切だ。で、ハンバーガーを仕入れて、いざ、吉祥寺バウスシアターへ。……とってもいいプログラム(パソコンのプログラムじゃなくて映画のプログラム)なのに、館内はガ~ラガラ。こういう映画館って、ちゃんと経営が成り立っているのかしらと心配しているうちに、ハンガリー映画の『日記』が始まりました。戦後のハンガリーを舞台に、父母を失った少女ユリが主人公のモノクロ映画。(→)

■変数リスト

A……汎用

B、C……自分の向き

E……データ行の指定

G、G$……ダイヤとゴールのフラグ

I$……キー入力

J……座標と方向表示のフラグ

X、Y……自分の座標

$……マップデータ

■プログラムの説明

P0

1〜4　タイトルと初期設定

5〜7　画面左側表示

8〜12　画面中央表示とダイヤ消去

13〜14　画面右側表示

15〜16　方向とダイヤの表示

17〜23　キー入力

24〜29　座標と方向の表示

30〜50　前進時の処理

60〜70　注釈文

P1　マップデータ

■チェックポイント

自分で迷路を作ってみたい人へのアドバイス。まず、マップデータの説明から。0がダイヤ、1がゴール、2が壁、3が見える落とし穴、4が見えない落とし穴、5が通路、6が進めない床、7が右90°のターンテーブル、8が左90°のターンテーブル、9が180°のターンテーブル。

マップは21×21という広いものまで作れます。ただし、必ずまわりは壁でかこってください。最後に、5行の「CSR11；"␣"；」を取ると、少々むずかしくなります。それと、あまり教えたくないけど、左90°のターンテーブルにくると座標と方向が表示されるのだ。

```
P 0
 1 $="LABYRINTH ":FOR A=6 TO 10:PRINT CS
R A;MID(A,1);
 2 PRINT CSR 11-A;MID(11-A,1);:NEXT A:FO
R A=0 TO 99:NEXT A:FOR A=0 TO 11
 3 PRINT CSR 0;$;CSR A;"I";:NEXT A:STOP
:INPUT "NEW",G$:IF G$≠"Y" THEN 5
 4 VAC:X=2:Y=20:C=-1
 5 PRINT CSR 0;"[    ";CSR 11;" ";CSR 1;:
E=Y-B:GOSUB #1
 6 IF MID(X+C,1)≠"2";PRINT "I";:GOTO 8
 7 PRINT ">";
 8 E=Y+C:GOSUB #1:G$=MID(X+B,1):IF G$="0
";PRINT "◆";
 9 G=VAL(G$):IF G=1;PRINT "G";:IF H=1;H=
2
 10 IF G=2;PRINT "□";
 11 IF G=3;PRINT "o";
 12 IF G>3;PRINT "・";
 13 E=Y+B:GOSUB #1:IF MID(X-C,1)≠"2";PRI
NT "I";:GOTO 15
 14 PRINT "<";
 15 PRINT "]:";:IF J=1;GOSUB 24
 16 A=B:IF H≠0;PRINT CSR 11;"◆";
 17 I$=KEY :IF I$="" THEN 17
 18 IF I$="5";IF G≠2 THEN 30
 19 IF I$="2";B=-B:C=-C:GOTO 5
 20 IF I$="3";B=-C:C=A:GOTO 5
 21 IF I$="1";B=C:C=-A:GOTO 5
 22 IF I$≠"G" THEN 17
 23 PRINT :PRINT "You Give up!":END
 24 $="123456789ABCDEFGHIJ":PRINT MID(X-
1,1);",";
 25 PRINT MID(Y-1,1);":";:IF B=0 THEN 28

 26 IF B=-1;PRINT "←";:RETURN
 27 PRINT "→";:RETURN
 28 IF C=-1;PRINT "↑";:RETURN
 29 PRINT "↓";:RETURN
 30 GOTO 31+G*2
 31 IF H=0;H=1:PRINT CSR 0;"GET!!":GOTO
41
 32 GOTO 39
 33 IF H=2;PRINT :PRINT CSR 11;" EXIT. Y
ou winner !"," THE END":END
 37 PRINT CSR 1;"---";:FOR A=0 TO 35:NEX
T A
 38 PRINT :PRINT "*■■■You died":STOP :GO
TO 4
 39 PRINT CSR 1;"!!!";:FOR A=0 TO 99:NEX
T A:GOTO 37
 41 GOSUB 50:GOTO 5
 43 H=0:GOTO 5
 45 GOSUB 50:A=B:B=-C:C=A:GOTO 5
 47 GOSUB 50:A=B:B=C:C=-A:IF J=0;J=1
 48 GOTO 5
 49 GOSUB 50:B=-B:C=-C:GOTO 5
 50 X=X+B:Y=Y+C:RETURN
 60 "LABYRINTH II v3.0"
 70 "By H.Gono."
P 1
 1 GOTO E+1
 2 $="222222222222222222222":RETURN
 3 $="255555555555555555302":RETURN
 4 $="252925222522292222292":RETURN
 5 $="255552555552555555352":RETURN
 6 $="252225252253522252273":RETURN
 7 $="252575582525275525552":RETURN
 8 $="252522222975529222523":RETURN
 9 $="253755555252285275825":RETURN
 10 $="252525255552952572525":RETURN
 11 $="252525252525212557252":RETURN
 12 $="255525555252757252525":RETURN
 13 $="252225525255325252525":RETURN
 14 $="252572555525255255255":RETURN
 15 $="255522525552625253352":RETURN
 16 $="252575525225555752552":RETURN
 17 $="253252525255262523252":RETURN
 18 $="252952525252552525252":RETURN
 19 $="255572525555729755252":RETURN
 20 $="252225555252255252225":RETURN
 21 $="255955259553255555552":RETURN
 22 GOTO 2
```


ポシェット裏面場

〈act2③〉戦後のハンガリーというのは、ソ連の介入を受け、反党分子と思われた者は粛清されてしまうといった、恐ろしい社会で、ユリのおとうさんや、おとうさんに似た人も、政府に捕らわれてしまう……といったストーリーなのだが、急いでこの原稿を書かないと少女ゆきと私の友情に亀裂が走ってしまう！　で、アセアセと、胸を打つ映画でしたとだけ書いておきます。——その後、少女ゆきと私は、再びハンガリー映画祭に行く約束をした。そして、打ち合わせのため少女ゆきの家に電話すると……。(→)

FOR PB-100/
100F/110 (要増設RAM), **PBファミリー**

BOXING

ボクシング

BY 長州 力

このゲームはぜひ2人用で遊んでください。はっきりいって2人用なら燃えます。根本的なアイデアは某友人が考えたものです。ちなみに、写真は、いちばん最後の列、向かって右から5番目が私です。P.S.ついにFRを買ってしまった!!

わざわざ数えるやつはいないだろうな。

DEG STOP
CONDI. 100%

○ラウンドごとにペース配分。現在、コンディション100。ルンルン気分。"PUNCH"、"GUARD"、"FOOTWORK"と聞いてくるので次々に入力。

DEG STOP
>> KA--N! <<

○こんにちは。PBスタジアムより実況生中継でお送りします。"カーン!"、今、ゴングが鳴りました。

DEG STOP
I M Ω I

○左コーナー "M" プレイヤー1所属、右コーナー "Ω" PBファミリー所属。

DEG STOP
I MooΩ I

○おたがいにパンチを繰り出しております。行け、行け、明日のジョー。違うか。

DEG STOP
I M=o* I

○おおっ、"M" のストレートパンチ(アッパーかもしれないけど)!

DEG STOP
I _ 8Ω I

○逆転、逆転! "Ω" のパンチで"M" ダウン。カウント8、KO負けか!?

見てるだけ。だって、ボク、セコンドだもん。

ボクシングゲーム。ただし、キミはボクサーではなく、セコンドなのだ。

Ⓢ0でスタート。1か2を入力して1人用か2人用かを決め、そのあと、プレイヤーの名前とプレイヤーのキャラクタを入力。そして、試合をするラウンド数を入力して、試合開始。

各ラウンドが始まるまえにキミのプレイヤーの、パンチを出す確率、ガードの確率、フットワーク(パンチ力にも関係する。0以下に設定するとドクターストップ)のそれぞれを、コンディション(最初100%。だんだん減っていく)から割り振ることでゲームを進めていくのだ。RPGのキャラクタ作りを毎ラウンド行うと思えばだいたいあってる。設定が終わったらラウンドが終わるまでただ見ているだけ。キミの選手は強いか、弱いか!

■変数リスト
A、B……ボクサーの座標
C、D……パンチ
E、F……ガード
G、H……フットワーク
I、J……スタミナ
K、L……なぐられた回数
M$、N$……NAME
O$、P$……キャラクタ
Q……指定したラウンド数
R……ラウンド数
S……1人用? 2人用?
T……時間
U、V……ダウンした数
W、X……コンディション
Y、Z……ループ用

■プログラムの説明
P0
10〜 30 初期設定
40〜 80 ボクサーへのアドバイス
90〜200 試合
210〜220 ラウンド終了
230〜240 時間待ちループ
500 判定
P1 コンピュータ側のアドバイス
P2 ダウンしたときの処理
P3 ロープダウンしたときの処理
P4 勝敗表示

```
P 0
 10 VAC:N$="COM":P$="Ω":W=100:X=W:I=100:
J=100:PRINT " * BOXING *"
 20 INPUT "1/2 PLAY",S:IF S<1 THEN 20
 25 IF S>2 THEN 20
 26 INPUT "NAME(P1)",M$,"CHA",O$
 27 IF S=2;INPUT "NAME(P2)",N$,"CHA",P$
 30 INPUT "How(1→ )",Q:IF Q<1 THEN 30
 40 FOR R=1 TO Q
 50 FOR Z=0 TO S-1
 55 PRINT :PRINT Z+1;"PLAYER","CONDI.";W
(Z);"%"
 60 INPUT "PUNCH(%)",C(Z),"GUARD(%)",E(Z
),"FOOTWORK(%)",G(Z)
 70 IF C(Z)+E(Z)+G(Z)>W(Z) THEN 55
 80 NEXT Z:IF S=1;GOSUB #1
 90 PRINT :PRINT R;" ROUND",">> KA--N! <
<":A=1:B=10
 100 FOR Z=0 TO 1
 105 IF G(Z)≦0;U(Z)=3:GOTO #4
 110 A(Z)=A(Z)+(1-Z*2)*G(Z)/50
 115 IF ABS (B-A)<3;IF Z=0;A=B-3
 117 IF ABS (B-A)<3;IF Z=1;B=A+3
 119 PRINT :PRINT CSR 0;"I";CSR 11;"I";C
SR A;O$;CSR B;P$;
 120 IF I(Z)<15;GOSUB #2:GOTO 200
 123 IF INT (ABS (B-A))≠3 THEN 150
 124 IF Z=1 THEN 140
 125 IF C/50<RAN# THEN 140
 130 PRINT CSR A+1;"o";:GOSUB 500
 132 IF F/100<RAN# THEN 135
 133 PRINT CSR A+1;"oo";:GOSUB 500:GOTO
150
 135 PRINT CSR A+1;"=o*";:GOSUB 500:J=J-
G/5:X=X-INT (RAN#*5)
 136 K=K+1:A=A+G/100:B=A+3:IF B≧11;GOSUB
 #3
 137 GOTO 150
 140 IF D/50<RAN# THEN 150
 141 PRINT CSR B-1;"o";:GOSUB 500
 142 IF E/100<RAN# THEN 145
 143 PRINT CSR A+1;"oo";:GOSUB 500:GOTO
150
 145 PRINT CSR A;"*o=";:GOSUB 500:I=I-H/
5:W=W-INT (RAN#*5)
 146 L=L+1:B=B-H/100:A=B-3:IF A<1;GOSUB
#3
 150 NEXT Z
 200 T=T+1:IF T<60 THEN 100
 210 PRINT :PRINT ">> KA--N! <<":I=I+20:
J=J+20:T=0:U=0:V=0
 220 NEXT R
 230 PRINT :PRINT "HANTEI......":IF K>L;
V=2:GOTO #4
 240 U=3:GOTO #4
 500 FOR Y=0 TO 3:NEXT Y:RETURN
P 1
 10 D=X/3:F=D:H=D
 20 FOR Z=0 TO 20:Y=(INT (RAN#*3))*2:D(Y
)=D(Y)-2:Y=(INT (RAN#*3))*2
 30 D(Y)=D(Y)+2:NEXT Z:RETURN
P 2
 10 GOSUB 90
 20 PRINT CSR A(Z);"_";:GOSUB 90
 30 FOR Y=1 TO 10 STEP .1:PRINT CSR A+1;
INT Y;:I(Z)=I(Z)+.3
 35 T=T+.2:IF T>60;RETURN
 40 IF U(Z)≦1;IF I(Z)>30;U(Z)=U(Z)+1:RET
URN
 50 NEXT Y:U(Z)=3:GOTO #4
 90 FOR Y=0 TO 200:NEXT Y:RETURN
P 3
 10 IF A<1;U=U+1:PRINT CSR 0;"_ ";:GOSUB
 90:GOTO 25
 20 V=V+1:PRINT CSR 10;" _";:GOSUB 90
 25 IF U≧3 THEN #4
 26 IF V≧3 THEN #4
 30 PRINT :PRINT CSR 0;"I";CSR 11;"I";CS
R 4;O$;CSR 7;P$;:GOSUB 90
 40 A=4:B=7:RETURN
 90 FOR Z=0 TO 200:NEXT Z:RETURN
P 4
 3 IF T=0 THEN 9
 5 PRINT :PRINT ">> KA--N! <<":PRINT
 6 IF G>0;IF H>0;PRINT "KNOCK DOWN":GOTO
 9
 7 PRINT "Dr. STOP"
 9 PRINT :IF U=V;PRINT "HIKIWAKE":END
 10 IF U=3;PRINT N$;" WIN!":END
 20 PRINT M$;" WIN!"
```

突然ポシェットーズ

〈BOXING〉コンピュータと闘うとぜんぜん私は勝つことができない。なぜなのでしょう。ペース配分が悪いのかしら?
〈LABYRINTH II〉いやー、自分で迷路が作れる上に、ブービートラップまでしかけられるなんて、すてき!!
〈デモ字〉PBスペシャルの「デモンストレーション」よりこっているなと思ったら、作者が同じだった。でも、すごいよこれ。
〈ケイバゲーム〉なんてったってアイドルじゃなくて、なんてったって画面がよく表現されている。すごいよ〜!(MoMo)

プログラムポシェット

FOR PB-110（要増設RAM）

ファミリー ＊PB-100/200/300/100F, FX-700P/802Pは不可

ケイバゲーム

Simple is the best! **BY** I.P.M.

I.P.M

このプログラムは作成にあたってさまざまな苦労がありましたが、採用されるとその苦労も忘れてしまうほどのうれしい気持ちです。このゲームは１人用でワイワイ、ガヤガヤと楽しむのもけっこう楽しいでしょう。勝負運を試してください。

このゲームであなたの勝負運を試してください。

注意 入力するまえにDEFM2を実行してください。

ちゃんとPB馬が走っていく本格競馬ゲーム

競馬ゲームです。持ち金を表示（最初は十万円）したあと、〝No.？〟のところで、1から6のキーで次のように自分の予想を入力します。1……1―2／2……1―3／3……2―1／4……2―3／5……3―1／6……3―2。馬は左から１枠～３枠で、つねに数字の小さいほうが速く設定されます。予想入力後、〝Many？〟で賭金を千円単位で入力。EXEキーでレース開始。ゴールにつくと着順が出て、あたれば賭金×倍率（確率によって違う）が加算され、はずれれば、賭金×倍率を持ち金から引かれます。百万円以上になるか０になると終わり。

```
DEG                    STOP
#/Ω:Ω:Ω\#
```

⭘ここは東京都下羽村町のＰＢ競馬場。いよいよ、ゲートオープンです。

```
DEG                    STOP
/Ω:○:○\
```

⭘各馬いっせいにスタート（あたりまえ）。おお、１枠が速い（これも当然）。

```
DEG                    STOP
(Ω(○(Ω(
```

⭘コーナーをまわっている途中で３枠の馬が急追！　確率の妙味がここにあります！

```
DEG                    STOP
/○:°:Ω\
```

⭘直線コースに入りました。追いつ追われつ追われつ追いつ、激しいデットヒート！

```
DEG                    STOP
(Ω(°(Ω(
```

⭘最終コーナーです。１枠か３枠か３枠か１枠か！　両馬、ほとんど同時にゴールへ！

```
DEG                    STOP
/Ω:°:○\1-3
```

⭘ああ、やっぱり貫禄で１枠がトップ。やっぱり確率の高い馬は強い！　（そりゃそうだ）

■変数リスト
A＄～D＄……馬のキャラクタ
E＄、F＄……コースキャラクタ
G……ループ
I～K……各馬の走行距離
L……総走行距離
M……持ち金
N……予想着順用
O、P……倍率
Q～S……各馬の状態
T……コースの状態
U……掛け金
V……レース着順用
W～Y……各馬との距離
Z(0)～Z(2)……各馬の強さ

■プログラムの説明
P0
1～3　タイトル、初期設定
4～6　金額表示と終了判定
7～9　馬の強さ
10～16　予想着順入力、倍率決定
21～29　レース
30～38　着順判定の表示
39～41　金額計算と表示
P1
1～2　コース状態と各馬の距離
3～36　馬の状態

■チェックポイント
作者からの改造アドバイスです。『P１をへたにいじると頭の中が爆発します。もし、終了金額を変えたいときは、P０の５行目の「M≧1000」を変えてください。』なお、PB-100FではBEEP命令を取れば正常に動作します。

■参考
「カシオPBシリーズ４　おもしろわいわいゲーム」（広済堂産報出版）、「ブラックジャック」

```
P 0
 1 PRINT " KEIBA GAME"
 2 A$=" ":B$="°":C$="○":D$="Ω":E$="/ : :
\":F$="( ( ( (":M=100
 3 L=0:I=0:J=0:K=0:Q=3:R=3:S=3:T=0
 4 PRINT :PRINT " ¥";M*1000:PRINT
 5 IF M≧1000;PRINT "   WIN!!": GOTO 4
 6 IF M≦0 THEN PRINT "   HASAN": GOTO 4
 7 FOR G=0 TO 2
 8 Z(G)=5+INT (RAN#*6)/5:IF G≠0;IF Z(G)>
Z(G-1) THEN 8
 9 NEXT G
 10 INPUT " No.",N:P=-3
 11 ON N GOTO 12,13,13,14,15,16
 12 O=4:P=-1: GOTO 17
 13 O=8:P=-2: GOTO 17
 14 O=2↑((Z(1)-Z(2))*5+3): GOTO 17
 15 O=2↑((Z-Z(1))*5+3): GOTO 17
 16 O=2↑((Z-Z(2))*5+3): GOTO 17.
 17 INPUT " Many",U:U=U/1000:IF FRAC U≠0
 THEN 17
 18 IF U≦0 THEN 17
 19 IF U>M THEN 17
 20 PRINT "BAIRITSU="; STR$(O)
 21 PRINT :PRINT "#/Ω:Ω:Ω\#"
 22 BEEP :BEEP 1
 23 L=L+1:IF L≧48 THEN 29
 24 PRINT :PRINT CSR1;E$(T);CSR2;A$(Q);C
SR4;A$(R);CSR6;A$(S);
 25 FOR G=0 TO 2
 26 IF RAN#*10<Z(G) THEN I(G)=I(G)+1
 27 NEXT G
 28  GOSUB #1: GOTO 23
 29 PRINT :PRINT " /"+A$(Q)+":"+A$(R)+":
"+A$(S)+"\";:BEEP 1:BEEP 1
 30 IF Q=3 THEN V=1:IF K≧J THEN V=2
 31 IF R=3 THEN V=3:IF K≧I THEN V=4
 32 IF S=3 THEN V=5:IF J≧I THEN V=6
 33 IF V=1 THEN PRINT CSR8;"1-2"
 34 IF V=2 THEN PRINT CSR8;"1-3"
 35 IF V=3 THEN PRINT CSR8;"2-1"
 36 IF V=4 THEN PRINT CSR8;"2-3"
 37 IF V=5 THEN PRINT CSR8;"3-1"
 38 IF V=6 THEN PRINT CSR8;"3-2"
 39 PRINT :IF N≠V THEN 41
 40 W=O*U:PRINT " +"; STR$(W*1000):M=M+W
: GOTO 3
 41 W=INT ((V+1)/2)*P*U:PRINT CSR1;W*100
0:M=M+W: GOTO 3
P 1
 1 IF L≧8;T=1:IF L≧16;T=0:IF L≧32;T=1:IF
 L≧40;T=0
 2 W=I-J:X=J-K:Y=K-I
 3 IF I>J;IF J>K THEN 16
 4 IF I>K;IF K>J THEN 16
 5 IF J>I;IF I>K THEN 19
 6 IF J>K;IF K>I THEN 19
 7 IF K>I;IF I>J THEN 22
 8 IF K>J;IF J>I THEN 22
 9 IF I=J;IF J=K;Q=3:R=3:S=3:RETURN
 10 IF I=J;IF I>K THEN 25
 11 IF I=J THEN 27
 12 IF I=K;IF I>J THEN 29
 13 IF I=K THEN 31
 14 IF J=K;IF J>I THEN 33
 15 IF J=K THEN 35
 16 Q=3:R=2:IF W≧4;R=1:IF W≧8;R=0
 17 S=2:IF -Y≧4;S=1:IF -Y≧8;S=0
 18 RETURN
 19 R=3:Q=2:IF -W≧4;Q=1:IF -W≧8;Q=0
 20 S=2:IF X≧4;S=1:IF X≧8;S=0
 21 RETURN
 22 S=3:Q=2:IF Y≧4;Q=1:IF Y≧8;Q=0
 23 R=2:IF -X≧4;R=1:IF -X≧8;R=0
 24 RETURN
 25 Q=3:R=3:S=2:IF X≧4;S=1:IF X≧8;S=0
 26 RETURN
 27 S=3:Q=2:R=2:IF Y≧4;Q=1:R=1:IF Y≧8;Q=
0:R=0
 28 RETURN
 29 Q=3:S=3:R=2:IF W≧4;R=1:IF W≧8;R=0
 30 RETURN
 31 R=3:Q=2:S=2:IF X≧4;Q=1:S=1:IF X≧8;Q=
0:S=0
 32 RETURN
 33 R=3:S=3:Q=2:IF Y≧4;Q=1:IF Y≧8;Q=0
 34 RETURN
 35 Q=3:R=2:S=2:IF W≧4;R=1:S=1:IF W≧8;R=
0:S=0
 36 RETURN
```

ポシェット裏面場 〈act2④〉すると、「コノ電話ハタダ今、オ客サマノ都合ニヨリ出ラレマセン」。でも、いつかきっとまた一緒に映画を見にいこうね！　【解説】え―、どういうことかというと、電話料金をあんまり滞納していると、こういうメッセージになるのよね。きっと少女ゆきのことだから、エンエン、電話料金を払いわすれ続けているにちがいない！　というわけなのでした。（Yc）

FOR PC-1350

パックンチョ！MAZE メイズ

最初はグー！お次はチョキ……ジャンケンしながらパズルを解いていく。

決してインドカレーの名前ではない！

初投稿、初掲載！　らっぴー。某ゲーム誌の掲載料の安さに驚き、送る予定であったこのゲームをこっちの本に送ったといういわくつき（？）のゲームである。名前のとおり、私はヘヴィ・メタキッズである。決してインドカレーの名前ではない。では、また会おう！

BY めたる

ジャンケン・パズルです。

[DEF][A]でスタート（RUNでも可)。自分のキャラクタ（最初はグー）を[2]、[4]、[6]、[8]で動かして、画面内のジャンケン・キャラクタを全部食べていくゲーム。

ただし、ふつうのジャンケンのルールで勝てるキャラクタでないと食べられない。では、グーのキャラクタであるキミが、グーやパーを食べるにはどうしたらいいかというと、画面のところどころにある黒いダイヤの入ったブロックを移動させればいいのだ。このブロックを移動させるたびに、グー→チョキ→パー→グー……の順番で変わっていく。目的のところで移動させるのをやめ、あらためてジャンケン・キャラを食べに行こう。

ただし、このブロックは移動させたいところになにかがあると動かせない。ただ押すだけでは、キャラが変身しないので、このブロックの動かし方はゲームの重要なポイントになるのだ。

また、ボーリングのスペアみたいなマークのブロックは動かせない。

ジャンケン・キャラをすべて食べると１面クリアで、10面まである。

途中、わけがわからなくなったら[Q]キーを押すとその面の最初からやりなおしができる。

このパズルのポイントは、黒いダイヤ入りのブロックが自由に動けるようなスペースを作りだすことにある。これに成功すればクリアはかんたん。(そうできない面ももちろんある)

このパズルの面はみんな解ける、と作者もいっている。もし、どうしても解けなかったら、それはプログラムを入力しまちがえているか、キミの頭がまだ眠っているかのどちらかだろう、わっはっは。

↑左上のグーが私です。勝てる相手がいません。なんて不幸な星のもとに生まれたのかしら、しくしくしく。でも、黒ダイヤ入りのブロックさえあれば……。ひとまず変身します。

↑２マスも黒ダイヤ入りブロックを押したので、私はパーになりました。別に頭が悪くなったわけではありません。これで、さっきまでアイコだったグーを食べることができます。

↑今私は真中あたりでポツネンとしているチョキ。私は黒ダイヤ入りブロックを全部動けなくしてしまい、変身できないので死にます。止めないでください。さようなら！ [Q]。

↑改心して生まれかわった私はただいまグーの真最中。アホなチョキがひとりでいるので今からこいつを食べて、うるわしい面クリアへと向かいます。ほれほれ、ジャンケンポン。

〈パックンチョ！ＭＡＺＥ〉いやー、最近のＰＣ—1350のゲームはなかなか画面のこったゲームが増えてきましたね。つい半年前までは、なかなか採用できるものがなくって、こまってしまってワンワンワワンでしたが、最近は、どれもこれも採用したくて、どれを落とそうか迷ってしまいます。前回のバイクゲームもおすすめ品でしたが、今回のこのゲームもおすすめしちゃいます。ところで「パックンチョ」というとCMを思い出しますが、このCMに出てくるお菓子を一度も食べたことがありません。(MoMo)

■変数リスト
AA$(n)……キャラクタデータ
S(n, m)……面データ
M……面数
FF$……キャラクタ消去用
X、Y……自分の座標
R……自分のキャラクタの種類
T……とったキャラクタの数
N……とらなければならない数
A……画面の横の数
K$……キー入力
O、P……移動増分
C……リプレイの判定

■プログラムの説明
10〜250　初期設定
300〜390　キー入力
400　壁のときの処理
420〜450　動くブロックの処理
460〜470　グー、チョキ、パーの処理
500〜600　画面表示、移動、クリア処理
700〜750　オールクリアのときの処理
1000〜1050　タイトル画面表示
10000〜10900　面データ

■チェックポイント
自作面を作ってみよう。データ文を書き変えてしまえばかんたん。最初のダブルコーテーションのところの数字が面数だ。次の数字が横の数。すなわち、この数を4倍しただけのデータが必要になる。次の数が、取るべきグーチョキパーの数。そしてその後が面データ。0が空白。1が動かないブロックで、2が動くブロック。3がグー、4がチョキ、5がパーだ。面を増やしたときは、150行のIF文も変更すること。

```
   10:CLS : WAIT 0: CLEAR
   20:DIM AA$(5),S(16,4)
   30:M=1
   50:AA$(1)="FFC1E1F1F9FD
      FFFF"
   60:AA$(2)="FF99BDFFFFBD
      99FF"
   70:AA$(3)="70BC94BEA2BE
      947C"
   80:AA$(4)="70DFA1FFB1DF
      F000"
   90:AA$(5)="789E829F819F
      827E"
  100:FF$="0000000000000000
      0"
  140:IF G=1 RETURN
  150:X=2,Y=1,R=3,T=0: IF
      M>10 THEN 700
  170:CURSOR 21,3: PRINT
      USING "###";M
  200:RESTORE STR$ M
  210:READ A,N
  220:FOR I=1 TO 4: FOR U=
      1 TO A: READ S(U,I):
      GCURSOR (U*8,I*8-1):
      GPRINT AA$(S(U,I)):
      NEXT U: NEXT I
  250:GCURSOR (X*8,Y*8-1):
      GPRINT AA$(R)
  300:K$= INKEY$
  310:IF K$="" THEN 300
  320:IF K$="4" LET O=-1
  330:IF K$="6" LET O=1
  340:IF K$="2" AND Y<4
      LET P=1
  350:IF K$="8" AND Y>1
      LET P=-1
  360:IF K$="Q" THEN CLS :
      GOTO 150
  380:ON S(X+O,Y+P) GOTO 4
      00,420,460,460,460
  390:GOTO 500
  400:O=0,P=0: GOTO 300
  420:IF X+O+O>A OR X+O+O<
      1 OR Y+P+P>4 OR Y+P+
      P<1 LET O=0,P=0:
      GOTO 300
  430:IF S(X+O+O,Y+P+P)<>0
      LET O=0,P=0: GOTO 30
      0
  440:GCURSOR ((X+O+O)*8,(
      Y+P+P)*8-1): GPRINT
      AA$(2):S(X+O+O,Y+P+P
      )=2:R=R+1: IF R>5
      LET R=3
  450:S(X+O,Y+P)=0: GOTO 5
      00
  460:IF S(X+O,Y+P)=3 AND
      R=5 OR S(X+O,Y+P)=R+
      1 THEN CALL &94A:
      CALL &95D: CALL &94A
      :T=T+1:R=S(X+O,Y+P):
      GOTO 450
  470:O=0,P=0
  500:GCURSOR (X*8,Y*8-1):
      GPRINT FF$: GCURSOR
      ((X+O)*8,(Y+P)*8-1):
      GPRINT AA$(R)
  550:X=X+O,Y=P+Y,O=0,P=0
  560:IF T=N LET M=M+1:
      CALL &94A: CLS : IF
      C=1 LET M=11: GOTO 1
      50
  570:IF T=N GOTO 150
  600:GOTO 300
  700:GCURSOR (50,18):
      GPRINT "68A8FC28CA00
      0808888700008FC08F0
      00380048FC2810F88000
      BC"
  710:FOR E=1 TO 5: LINE (
      48,10)-(78,20),X,BF:
      NEXT E
  720:CURSOR 0,3: PRINT "R
      eplay?(Y/N)?": IF
      INKEY$ ="Y" THEN 750
  730:IF INKEY$ ="N" END
  740:GOTO 720
  750:INPUT "ﾅﾝﾒﾝ?";M:C=1:
      CLS : GOTO 150
 1000:"A" CLS : WAIT 0:G
      =1: GOSUB 50: FOR
      E=2 TO 14:
      GCURSOR (E*9,7):
      GPRINT AA$( RND 3+
      2): NEXT E
 1010:CURSOR 7,1: PRINT
      "ﾊﾟｯｸﾝﾁｮ !":
      CURSOR 9,2: PRINT
      "MAZE"
 1020:GCURSOR (120,23):
      GPRINT "FCA06010A0
      70007088FC388C8870
      0008FC08909000D4D4
      ACE4"
 1030:CURSOR 2,3: PRINT
      ">Hit Any Key !!<"
 1040:IF INKEY$ =""
      THEN 1040
 1050:GOTO 10
10000:"1" DATA 16,15,1,0
      ,0,2,3,3,0,4,4,0,2
      ,1,1,4,0,1,1,2,3,0
      ,1,1,1,0,5,0,3,0,0
      ,4,2,1
10010:DATA 1,0,1,4,0,5,0
      ,0,3,1,0,0,1,0,2,1
      ,1,0,1,1,0,0,5,2,2
      ,2,1,0,0,3,4,1
10100:"2" DATA 10,13,1,0
      ,5,4,1,5,1,5,5,1,1
      ,2,2,1,4,5,5,0,1,1
10110:DATA 1,0,0,5,2,5,1
      ,0,5,1,1,0,1,4,0,0
      ,5,2,0,1
10200:"3" DATA 8,9,1,0,5
      ,1,1,5,5,1,1,0,1,0
      ,5,2,3,1,1,0,2,0,0
      ,5,5,1,1,4,0,0,2,5
      ,1,1
10300:"4" DATA 6,9,1,0,2
      ,0,1,1,1,4,2,5,5,1
      ,1,3,2,3,5,1,1,4,0
      ,5,5,1
10400:"5" DATA 9,14,1,0,
      1,5,0,0,4,5,1,1,4,
      0,5,4,2,1,5,1
10410:DATA 1,0,3,3,5,4,2
      ,0,1,1,1,5,5,2,5,1
      ,0,1
10500:"6" DATA 6,9,1,0,2
      ,5,5,1,1,0,2,4,5,1
      ,1,0,4,3,2,1,1,5,2
      ,5,5,1
10600:"7" DATA 5,8,1,0,5
      ,3,1,1,4,2,4,1,1,5
      ,2,3,1,1,1,3,3,1
10700:"8" DATA 7,9,1,0,2
      ,0,5,1,1,1,0,4,2,0
      ,5,1,1,1,3,3,2,0,1
      ,1,5,4,1,5,5,1
10800:"9" DATA 9,7,1,0,1
      ,4,2,0,3,1,1,1,4,2
      ,0,5,2,0,3,1
10810:DATA 1,0,2,0,1,0,2
      ,0,1,1,0,2,0,0,1,3
      ,3,1
10900:"10" DATA 7,9,1,0,
      3,2,0,5,1,1,0,1,1,
      4,5,1,1,4,5,1,3,5,
      1,1,1,3,2,0,0,1
```


ポシェット裏面場

〈綴りばなし・サナエの夢①〉電車はサナエのカラダを、星のように散らした。いつかこうなってしまうよって、あの子のおかあさんはいつだって言ってた。それなのにお葬式の日は、まるで1度もそんなこと考えていなかったのかように、泣きつづけた。あたしとサナエは親友で、よく踏み切りのむこうの原っぱで遊んだ。ちょうど踏み切りを渡るとき、右がわのがけの中ほどに小さいお地蔵さんが見える。どうやってあそこに置けたのかわからないけれど、ちゃんと赤いぼうとしよだれかけをつけて笑ってた。(→)

FOR PC-1350

TURN

ターン

BY 遊

ほとんど授業中に作ったゲームです。休み時間に友だちにやってもらったところレベル2で勝った人はいませんでした。難易度はかなり高くて、結構楽しめると思います。X1を買ったので、今度はX1用のプログラムを開発中です。

レベル2の先手でやると作者の私も勝てません。

連珠のようで、オセロみたいだけどそれでもない

オセロみたいですが、オセロではありません。DEF A かRUNで始まる。最初の画面でレベルと先手・後手の選択。レベルは2のほうが強く、作者によればは今までだれも勝っていないそうだ。入力が終わったら、Sキーでゲームスタート。

点滅する"X"を2、4、6、8で動かして、0でコマをセット（プレイヤー側は黒）。おたがいに好きなところにコマが打て、その場所の上下左右方向にあるコマがすべて反転します。交互に有利になるようにコマを置いていき、すべて置きおわると並べかえてくれます。リプレイはYキー。

```
* TURN *
LEVEL(1or2)    1.
ｾﾝﾃ(3) ｺﾞﾃ(4) 3.
HIT (S) KEY
```

○まず、レベルと先手、後手を決めます。これでよければ、Sキーでスタート。世にも不思議な盤ゲームの始まり、始まり。

```
* TURN *
```

○点滅カーソル（×）をテンキーで動かして、0でコマを打つ。キミのコマは黒。コンピュータは白。交互に打ちあっていく。

```
* TURN *
```

○なかなかいい調子。左から3番目のいちばん上に黒を打つと自分のコマが1つ白になり、コンピュータのコマは3つ黒になる。

```
* TURN *
REPLAY(Y/N)?
```

○だが、5対10で負けてしまった。やっぱりオセロみたいに悲劇の大逆転があるゲーム。んじゃ、"リア王"と呼ぶことにしよう。

■変数リスト

A(n, m)……盤
B$(n)……キャラクタデータ
C(n)、D(n)……コンピュータ思考用
A$……キー入力
L……レベル
S……先手、後手判定用
X、Y……カーソルの座標

■プログラムの説明

行	内容
10〜15	初期設定
20〜80	レベルと先手・後手の選択
90〜110	メインルーチン
120〜170	カーソルの表示と移動
180〜205	色反転ルーチン
210〜265	コンピュータの思考ルーチン
270	画面表示サブルーチン
280〜370	ゲーム終了

```
10:"A" CLEAR : RANDOM :
   WAIT 0: DIM A(3,3),B
   $(2)*10,C(15),D(15):
   X=0:Y=0:S=1:L=1:C=0
15:B$(0)="3945454539":B
   $(1)="0101010101":B$
   (2)="397D7D7D39"
20:CLS : PRINT "* TURN
   *": PRINT "LEVEL(1or
   2)    ";L: PRINT "ｾﾝﾃ
   (3) ｺﾞﾃ(4) ";S+2:
   PRINT "HIT (S) KEY"
30:A$= INKEY$ : IF A$="
   " GOTO 30
40:IF A$="S" CLS :
   GOSUB 270: GOTO 90
50:B= VAL (A$)
60:IF B=1 OR B=2 LET L=
   B
70:IF B=3 OR B=4 LET S=
   B-2
80:CURSOR 14,1: PRINT L
   : CURSOR 14,2:
   PRINT S+2: GOTO 30
90:ON S GOSUB 120,210
100:C=C+1: IF C=16 GOTO
    280
110:S=(S=1)+1: GOTO 90
120:GCURSOR (X*8+2,Y*8+7
    ): GPRINT B$(A(X,Y)+
    1)
130:A$= INKEY$ : IF A$="
    " GOTO 170
140:IF A$="0" THEN IF A(
    X,Y)=0 LET D=X:E=Y:A
    (D,E)=1: GOTO 180
150:X=X-(A$="4")+(A$="6"
    ):Y=Y-(A$="8")+(A$="
    2")
160:X=X+((X=-1)-(X=4))*4
    :Y=Y+((Y=-1)-(Y=4))*
    4
170:GCURSOR (X*8+2,Y*8+7
    ): GPRINT "452911294
    5": GOTO 120
180:GCURSOR (D*8+2,E*8+7
    ): GPRINT B$(A(D,E)+
    1)
190:FOR I=0 TO 3:A(D,I)=
    -A(D,I):A(I,E)=-A(I,
    E): NEXT I
200:FOR I=0 TO 3:
    GCURSOR (D*8+2,I*8+7
    ): GPRINT B$(A(D,I)+
    1)
205:GCURSOR (I*8+2,E*8+7
    ): GPRINT B$(A(I,E)+
    1): NEXT I: RETURN
210:ON L GOTO 220,240
220:D= RND 4-1:E= RND 4-
    1: IF A(D,E)<>0
    GOTO 220
230:A(D,E)=-1: GOTO 180
240:G=0: FOR I=0 TO 3:
    FOR J=0 TO 3: IF A(I
    ,J)<>0 GOTO 260
250:B=0: FOR K=0 TO 3:B=
    B+(A(I,K)=0)+(A(K,J)
    =0): NEXT K: IF B/2=
    INT (B/2) LET C(G)=I
    :D(G)=J:G=G+1
260:NEXT J: NEXT I: IF G
    =0 GOTO 220
265:B= RND G-1:D=C(B):E=
    D(B):A(D,E)=-1:
    GOTO 180
270:CURSOR 7,0: PRINT "*
     TURN *": FOR I=0
    TO 32 STEP 8: LINE (
    I,0)-(I,32): LINE (0
    ,I)-(32,I): NEXT I:
    RETURN
280:B=0: FOR I=0 TO 3:
    FOR J=0 TO 3:B=B+(A(
    I,J)=1): NEXT J:
    NEXT I:F=16-B
290:CLS : CURSOR 6,2:
    PRINT "REPLAY(Y/N)?"
    : GOSUB 270
300:FOR J=0 TO 3: FOR I=
    0 TO 3
310:IF B>0 LET B=B-1:
    GCURSOR (I*8+2,J*8+7
    ): GPRINT B$(2)
320:IF F>0 LET F=F-1:
    GCURSOR ((3-I)*8+2,(
    3-J)*8+7): GPRINT B$
    (0)
330:NEXT I: NEXT J
340:A$= INKEY$ : IF
    INKEY$ ="" GOTO 340
350:IF A$="Y" GOTO 10
360:IF A$="N" END
370:GOTO 340
```

ポシェット裏面場

〈サナエの夢②〉サナエはそのお地蔵さんが大好きだった。踏み切りをわたるときはいつも右向き。ひどいときはレールに立ちどまったまま、お地蔵さんと話してた。右がわっていってもずーっと上のほうなのだ。だから、そういうときのサナエは、西の空にじゅもんをとなえる魔法つかいの子どもみたいだった。あたしはこのときはっきり知った。いくら親友でも、はいってゆけない心のとびらがあるんだと。サナエは言った。「あたし、お地蔵さんにさわりたいなあ」あたしは迷いながら「ふうん」と答えた。(→)

関数あそび

謎の連載 パート2

ドットを数えて面積を求めるのだ！

困ったもんだ。私がクルピーから、「１回でやめよーね」と、原稿にまで書いたのに、㋐は連載という言葉を盾に、私に謎のパート２をやらせようとしたのだ。私はバカにされるのを覚悟して「ドットで面積を求めてみては……」といったら、これが今回の主題になってしまった。

数えよ、さらば求められん

第１回で**三角関数**なんてのをやったので、この連載は読者ウケしないであろう――これなら１回で終わりだな……。なんて思っていたら、これが意外にウケてしまった。しかたがないからネタを考えると、三角関数よりも高度な知識を必要とすること……**微分積分**をやろーかな……でも、パソコンで関数の解を計算できるオールマイティなプログラムなんて、どう考えても簡単には（難しくも）できないし……。などと考えるうちに、ハタと気がついた。グラフィック画面に図形を描き、面積を求めたい部分をペイントし、ペイントした色のドットの数を数えれば、近似値ではあるが面積が求められるではないか！

このテの解法は、算数では〝不定形の面積を求める〟のようなタイトルがついていて、方眼紙に図形を写し、１mm²の四角がいくつあるか数え、その値をもって面積とする――といった感じの、とてもマイナーでカッコ悪いイメージで紹介されるのだが、土俵を変え、パソコンで解くとなると事態は一変する。パソコンだからカッコいいし、パソコンで数学の勉強をしているようでみてくれがいい（特に勉強のためといつわってパソコンを買ってもらったユーザーには、確かに使っているという雰囲気を見せるときに役立つであろう）。

また、この方法で得た値はもちろん近似値だが必ず有理数の解になるので、数学的に求めた無理数の解よりも気持ちいい（なんのこっちゃ）。

――というわけで、今回はいくつかの図形の面積をドットを数えて求めてみる。しかも、前回はＭＳＸのみだったが、今回はＰＣ-98、ＰＣ-88、Ｘ1、ＦＭ-7、ＭＳＸ２、の全５機種でやるのだ（ＭＳＸでやらないのは下の写真を見るとわかるように、論外な図形しか描けないから）。

実際にやっているときの画面は下の写真のようにとてもジミで、かつドットを数えている時間がけっこう長い。いろいろな計算をあっというまに終わらせてしまうパソコンにしてはめずらしく、〝頑張っている〟といった感じを受ける。

さて、実際にパソコンで面積を数えさせるとき、たとえば正方形の面積を求めるといった、あまりにも簡単にできてしまう問題では面白くない。もっと複雑な図形の面積を求めさせたいもんだ。こんなときに便利なのは円弧を含んだ図形で、このテの図形の面積は、

○MSXのSCREEN３で描くとこんなにゴツゴツになる！

○PC-98だとキレイに作図できる。400ラインパワーだね！

○ドットの縦横比が違うのでPC-88はこんな画面になった！

ポシェット裏面場

〈サナエの夢③〉サナエのおかあさんは、どうしてあの子がそんなにお地蔵さんが好きだったのかを、幾度もあたしにたずねた。あたしは、答えられなかった。そのたびに、あのとき「どうして？」って聞くべきだったのかなとも思う。だけど、あたしにはきっと聞けなかったろう。あたしにも夢はいっぱいある。その中には、誰かに言うことでもっともっと強くなる夢と、誰かに話したとたんしぼんでしまう夢とがある。サナエのお地蔵さんは、きっとサナエだけの心にしまわれていなきゃならなかったのだ。(→)

円周率（π）を使わないと求められないことが多い、と、いうわけで、まずは幾何学的には面積を簡単に求められる円の面積を数え、その解からπを求めてみることにしよう。

面積からπを求める

πは、円の面積を求める公式〝$S=\pi r^2$″を〝$\pi=S/r^2$″と変形させればわかるように、円の面積さえわかっていれば求められる。つまりは円の面積を数えなくてはならないので、画面に円を描くことになる。前回は三角関数を使って1ドットずつの座標を求め、それをつなげて円を描いたのだが、今回はそんな面倒なことはせず、ＣＩＲＣＬＥ文を使って円を描くことにするよって面積を求めるプログラムはしごく簡単で短い。リスト－1はPC－9801シリーズ用のプログラムで、それ以外の機種はリスト－1を打ちこんだあとに、その下にある各機種用の変更点リストを続けて打ちこめばいい。で、このプログラムをRUNすると、PC－9801で10分、ＰＣ88ＳＲで9分くらいは数え続ける。そして、なんのまえぶれもなく、数えたドットの数を半径の2乗で割った値、つまり、求められたπの近似値を表示して終わる（まことにあっけない）。

各機種での実行結果は表1にまとめておいたので、一応ながめておくといい。写真では確認しづらいかもしれないが、コンパスで描く線に比べ相当にゴツゴツしているため、よほどかけはなれた値になるのかと思いきや、私が思っていたよりも近い値になったので、それなりに満足している。ちなみにπの近似値として有名な値を紹介しておくと、

①$\frac{22}{7}$≒3.142857143
②$\frac{556}{177}$≒3.141242938
③3.14
④3.14159265358979323846264……

などなど、①と②の計算結果はＰＢ-100ファミリー調べだ。

現在のパソコンでは縦方向の解像度が荒く、400ドットくらいが限度なので、このていどの近似値しか求められなかったのだが、将来的には、1000ド

リスト●1

```
100 '   DOT to PI
110 SCREEN 3:CLS 3:CC=7:CD=4
120 X=319:Y=199:R=199
130 CIRCLE (X,Y),R,CC,,,1
140 PAINT (X,Y),CD,CC
150 PI=0
160 FOR I=-R TO R
170  FOR J=-R TO R
180   PI=PI-(POINT(X+I,Y+J)=CD)
190  NEXT
200 NEXT
210 PRINT "PI=";PI/R^2
```

●PC-8801用変更点リスト
```
110 SCREEN 0:CLS 3:CC=7:CD=4
120 X=319:Y=99:R=99
```
●FM-7用変更点リスト
```
110 SCREEN 7,7:CLS:CC=7:CD=4
120 DIM A%(2):X=319:Y=99:R=99
140 CIRCLE (X,Y),R,CC,1
180   GOSUB 500:PI=PI-(P=CD)
220 END
500 GET@A(X+I,Y+J)-(X+I,Y+J),A%,G
510 P=-((A%(0)¥256 AND &H80)=&H80)-2*((A
%(0) AND &H80)=&H80)-4*((A%(1)¥256 AND &
H80)=&H80)
520 RETURN
```
●X1用変更点リスト
```
110 SCREEN 0:WIDTH 40:CLS 4:CC=7:CD=4
120 X=159:Y=99:R=99
130 CIRCLE (X,Y),R,CC,1
```
●MSX2用変更点リスト
```
120 SCREEN5:COLOR15,1:CLS:CC=15:CD=2
130 X=127:Y=105:R=105
215 SCREEN 0
```

表1

機種名	半径のドット数	求められたπ
PC-9801	199	3.12661
PC-8801	99	3.11529
FM-7	99	3.0601
X1	99	3.11121
MSX2	105	3.11265

○FM-7の円はなめらかではないが、瞬間で描き終わるのだ！

○X1の320×200ドット画面。MSX2もほんど同じだ！

ポシェット裏面場

〈サナエの夢④〉原っぱがロープでしきられた。サナエのカラダの部品を、つなぎあわせるためだね。あたしが見にいくと、知らないおじさんが「コドモはあっち行って」とどなった。背の高いこわいオトナ。あたしは逃げながら、たくさんのおじさんがこわい顔のまま、サナエのウデやアシを運んでいくんだと思った（カワイソウ）――でも、散った部品の中には、もうサナエはいない。あたしはそれでも、ゴミ置き場のレーゾーコのかげにかくれて、ロープの中をうかがっていた。北風のさむい、赤い夕方の中だ。（→）

ットを超えるような解像度のマシンがでてくる可能性もあり、そんなマシンで求めれば、ぐっと近い値が求められるはずだ。

応用問題を解く

そうそう、解説が遅れたが、リスト－1の変更点リストを見ると、FM-7用のが異常に長いことに気づくと思う。これはFM-7のPOINT関数がドットの有無を戻す関数であって、カラーの情報は調べられないため、カラーの情報を求めるサブルーチンを作り、それを使ってドットのカラーを調べているためだ。

さて、πを求めさせるだけではあまりにも実用性がないので、応用例として中学生の数学レベルで解ける、面積を求める問題をパソコンで解いてみるとしよう。図－1がその問題で、これは三平方の定理を知っているか、1辺が2の正三角形の高さを約1.73とすれば、小学生の算数レベルで解ける。

で、この面積を求めるためには4つの¼円を描かなくてはならないのだが、PC系やMSX系のBASICのCIRCLE文で部分円を描くにはなかなかの紆余曲折がいるので、ほとんどのユーザーはやったことがないんじゃあなかろうか、なんてったってラジアン単位のことが分かってないとできないんだものな。ま、ラジアン単位については下の〝幾何・おぼえていますか〟を読めばわかると思う。

ちなみに、今回扱ったマシンでCIRCLE文のパラメータの与え方に特徴があるのはX1とFM-7で、X1は開始角も終了角も度数で与えるようになっているし、FM-7では1周を1として、たとえば90度なら0.25、180度なら0.5といったように指定するようになっている。しかし、両機種とも三角関数の引数はラジアン単位で与えるようになっているのだ。

図●1

幾何・おぼえていますか パート2

だいたいラジアン単位なんて一般性に乏しいのだ（ちなみに編集部関係の人に聞いたら半分ほどしか知らなかった）。

これでは¼円なんて、とうてい描けないので、ここでラジアン単位に関する講義を行うことにしよう。

まずはラジアンとは何の単位なのか？ ということ。これは、はっきりいって角度の別表記だと思っていい。下の図－2の円（半径は1）には、角度と、それをラジアン単位で表したときの値を書きこんである。この図を使って説明しよう。まず、この円の中心点から伸びる直線を2本書いてみよう。図ではA、Bという2つの交点ができた。と同時にOA、OBという2本の直線で切り取られた、角θができる。この角を○度という形で表すのが、デグリー（度）単位だ。ここで、この2本の直線で切り取られた円弧（弧AB）の長さと角θの度数は比例するね。つまり弧の長さでも角度を表せるわけで、これを利用した方法がラジアン単位なのだ。BASICでは三角関数などの引数をラジアン単位で与えるので、角度の値で線分比を求めたいときは、角度をnとすると、〝SIN（n／180＊3.14159）〟のようにしないとならない（X1にはRAD関数があるので、〝RAD（n）〟でOK）。ちなみにリスト－2は角度を入力すると、そのラジアン値を表示するプログラムだ。

図●2

リスト●2

```
100 '    DEG tO RAD
110 PI=3.14159:RP=180
120 INPUT"DEG=";A:PRINT A/RP*PI;"ラジアン"
130 GOTO 120
```

ポシェット裏面場

〈サナエの夢⑤〉いえに帰ると、かあさんがとなりの肉屋のおばさんと、お茶を飲んでいた。「サナエちゃんが」っていう発音にひかれて聞いていると、「……なんでも、ミギテが、どこさがしても見つからなかったってねえ」——肉屋の口から言われると、サナエのミギテもメンチかつの材料みたいだ。——1日のうち、サナエといちばんいっしょにいたのはあたしで、いちばんサナエの秘密をしってたのもあたしだ。なのにオトナはいつも「あんたは何も知らないのだから」と言って、あたしをのけものにする。（→）

パソコンで解く

とーとつだが、リスト－3が応用問題を解くプログラムだ。今度はMSX2用なので、他機種で走らせるときは、まず245行を取り除き、Rという変数がAになったこと、PIという変数がSになり、PIという変数にはπの近似値が入れてあることに気をつけ、90ページの変更点リストを参考にしながら（ページの都合上）自力で移植してほしい。FM-7とX1はCIRCLE文のパラメータの順番が違うので要注意。PCやMSX系は"(X, Y), 半径, 色, 開始角, 終了角, 偏平率" なのだが、FM, X1系では色のあとが"偏平率, 開始角, 終了角" となっているのだ）。

求められた面積の近似値は、表2にまとめてある。答えが2つあるのは、（パソコンの名誉のために）ペイントされるドット数が（線分も1ドットなため）実際に求めるべき図形の面積から、円弧で囲まれるときに1ドット分切り取られることを考慮した値と無視した値の両方を出しておきたかったからだ。次のページに出ている算数的な解法で求めた面積の値や積分で求めた値と見比べるとわかるように、1ドット分を補正した値のほうがいい線いっているね。

で、求められた値を見ると、πのときと同じくFM-7の結果が悪いのが目につくね。これはCIRCLE文の性格によるもので、実はFM-7のCIRCIE文は正36角形を描いているだけなのだ（この方法だと細かい計算をしなくても円もどきが描けるので、めちゃくちゃ速い。つまり質より速度ってこと）。

――といったところで今回のネタはおしまい。たった5ページの割にはえらくしんどかった。このページのために数学の参考書を買ったり、安売りしてた（5000円の）PB-400を買ったり……。であるからして、この記事を読んだキミも大いに活用してほしい。たとえばリスト－3のプログラムはちょこっといじくるだけでいろいろな図形の面積を数えられるわけだし、幾何の問題を解く以外にも、因数分解やグラフかき、人間がやるにはめんどうすぎること（数値解析など）など、パソコンにできる（やらせるべき）ことはいくらでもあるのだ！

最後に、積分で解いてくれたしげくんと、参考書を貸してくれたエイキチ、そして参考問題を覚醒剤がわりにしていたあに乾杯！

リスト●3

```
100 '   DOT to AREA
110 SCREEN5:COLOR15,1:CLS:CC=15:CD=2
120 X=0:Y=0:A=211:PI=3.14159
130 S=0
140 LINE (X,Y)-(X+A,Y+A),6,B
150 CIRCLE (X,Y),A,CC,1.5*PI,2*PI,1
160 CIRCLE (X+A,Y),A,CC,PI,1.5*PI,1
170 CIRCLE (X,Y+A),A,CC,0,.5*PI,1
180 CIRCLE (X+A,Y+A),A,CC,.5*PI,PI,1
190 PAINT (X+A/2,Y+A/2),CD,CC
200 FOR I=0 TO A
210  FOR J=0 TO A
220   S=S-(POINT(X+I,Y+J)=CD)
230  NEXT
240 NEXT
245 SCREEN 0
250 PRINT "AREA=";S/(A/10)^2
260 PRINT "AREA=";S/((A-1)/10)^2
```

表2 各機種による解答結果

機種名	求められた面積	補正された面積
PC-9801	31.2963	31.4538
PC-8801	31.0194	31.3335
FM-7	29.6533	29.9536
X1	31.1305	31.4458
MSX2	31.0775	31.3741

●MSX2の画面。PC-98やX1もこのような画面になる。ドットの縦横比がほぼ同じなので、問題の図とほぼ同じに見える！

●PC-88の画面。FM-7もこのように縦長の図になってしまう。ドットを数えるときには関係ないけど、みてくれは悪いね！

ポシェット裏面場

〈サナエの夢⑥〉翌日の朝礼は、雲がやけにうきうきと流れていた。先生たちはまゆに力をいれて笑わなかった。背の順にならぶと、サナエはちょうどあたしのうしろだった。「前へならえ」すると、サナエの指先の気配が背中にさわってくすぐったかった。でも、今朝は違う。サナエの気配は、校長先生の口元から流れ出てきたのだ。流れ出たサナエは、先生の背中をくすぐる。「……だから絶対、踏み切りでは遊ばないように。」――「チガウ！」、サナエの気配が叫ぶ。「アタシハ、遊ンデイタンジャナイノヨウ。」(→)

算数で解く

この問題を解くには、１辺を10cmとする正三角形の高さか、三平方の定理（ピタゴラスの定理）を使わないと解けないはず。パパパッと４分の１円の面積を４つ足して、正方形の面積をパパッと引けば解けそうだけど、そこまでかんたんではない。どのようにでも解けるが、とりあえず、４分の１円のイチョウのような部分の面積から求めるやり方を取った。

= − ……①

= × 4

= − ……②

= + − ……③

（正三角形）

60° = 60° $= 10 \times 10 \times \pi \div 6 \fallingdotseq 52.35987756$

$= 10 \times 8.660254038 \div 2 \fallingdotseq 43.30127019$

③より

$\fallingdotseq 61.41848493$

②より

$= 10 \times 10 \times \pi \div 4 - 61.4.848493$
$\fallingdotseq 17.12133141$

①より

$= 10 \times 10 - 17.12133141 \times 4$
$\fallingdotseq \underline{31.51467436}$ ……………………こたえ

＊CALICULATED BY PB-110

積分で解く

じつは、この積分での解法は高校３年生にもわからないと思う。じつは、ここまでくるとそれは大学レベルの数学になるのだ。で、どちらにしても複雑かつ難解になるので、都合のいい〝公式〟を持ってきた。$\sqrt{a^2-x^2}$ の不定積分を求める公式だが、こんなものでも持ち出さないかぎり、計算式は三角関数だらけになってしまう。中学生の読者はこういうものがあるということを「見る」だけにしておこう。※解答はBYしげくん

y x　４分の１にしてかんがえる　y y_1 (5,5) 0 x_1 x

$x_1 = y_1 = 5(-1+\sqrt{3})$……①

こたえをSとすると、

$\frac{1}{4}S = \int_0^{x1}\{-5+\sqrt{10^2-(x+5)^2}\}dx$

$= -5\int_0^{x1}dx + \int_0^{x1}\{\sqrt{10^2-(x+5)^2}\}dx$

$= -5x_1 + \int_0^{x1}\{\sqrt{10^2-(x+5)^2}\}dx$

$x+5=t$ とすると　$t_0=5$、$t_{x1}=x_1+5$

$\frac{dx}{dt}=1 \quad \therefore \quad dx=dt$

$\therefore \frac{1}{4}S = -5x_1 + \int_5^{x1+5}\sqrt{10^2-t^2}\,dt$……②

いきなり公式より　$(a>0)$

$\int\sqrt{a^2-x^2}\,dx = \frac{1}{2}\left(x\sqrt{a^2-x^2}+a^2\sin^{-1}\frac{x}{a}\right)$……③

②、③より

$\frac{1}{4}S = -5x_1 + \frac{1}{2}\left[x\sqrt{100-x^2}+100\sin^{-1}\frac{x}{10}\right]_5^{x1+5}$

①より

$S = 100(1-\sqrt{3}+\frac{\pi}{3}) \fallingdotseq \underline{31.51467436}$……こたえ

参考問題にチャレンジ

この問題を算数的に解こうとみんなで努力したが、結局解けなかった！　だれか、この問題を解いてくれー！

○「１辺10cmの正方形のなかに半径10cmの４分の１円と半径５cmの半円が描かれている。アミのかかった部分の面積を求めよ」三角関数の逆関数を使った答えは、約24.04347884（BYしげくん&Nop chaser）。リスト４はMSX2用の解答プログラムだが，98版のプログラムでPC98に数えさせせると23.9992（補正値24.12）だった。これを算数＋三平方の定理および平方根の値だけで解いてほしい。

リスト●4

```
100 '    DOT to AREA
110 SCREEN 5:COLOR 15,0:CLS:CC=15:CD=4
120 A=200:X=0:Y=0:H=1:PI=3.14159
130 S=0
135 LINE (X,Y)-(X+A,Y+A),2 ,B
140 CIRCLE (X+A,Y+A),A,CC,.5*PI,PI,H
145 CIRCLE (X,Y+A/2),A/2,CC,1.5*PI,.5*PI,H
150 PAINT (X+A/2-1,Y+A/2),CD,CC
160 FOR I=0 TO A
170  FOR J=0 TO A
180   S=S-(POINT(X+I,Y+J)=CD)
190  NEXT
200 NEXT
205 SCREEN 0
210 PRINT "S=";S/(A/10)^2
```

ポシェット裏面場

〈サナエの夢⑦〉昼休み、あたしはヨシエちゃんたちと遊んだ。みんな「ミギテ」のウワサは知っていた。みんなが知っているから、遊びに使った。クラスの男子たちは、女子がトイレに入ろうとすると「しゃがんでるとなー、サナエのミギテが……」といっておどかす。キャーキャーいって、男子と女子は仲良くなった。サナエの机にかざるキクのお金を出し合ったときよりも、もっと仲良くなった。サナエは生きてるときは人気があったのに、ミギテがなくなったとたんオバケになった。あたしのサナエが。（→）

大 ログラムオシェット

少女ゆき'S self portrait.

by 来夢波央

もう秋の気配も消え、外はすっかり冬にそまってきましたね。こんな日は、こたつに入ってあったかーいログラムオシェットをどうぞ。そして、あったかーいコーヒーでものんだら、気分を一新してプログラムを作りましょ! きっと きっと みんなの心をあたたかくするような、ホットなプログラムができることでしょう。

ログラム オシェット

プログラム ポシェット No.12

✿長崎県・来夢波央☆これが、ポシェット読者の、冬の過ごし方の見本です。

さむい……。編集部の窓からは、やなぎが見えます。風にさわさわ揺られています。……ノスタルジアだわ。

くしゅん、くしゃん。みんなが風邪をひいてます。私とMoMoは〝編集部にこたつ持ちこみを認めよ！〞運動をおこしています。ふにふに。美しき冬の風景。

オーストラリアのビルくん

はじめまして、こんにちは。僕は毎回欠かさずプログラムポシェットを買っています。こんなに奥の深い雑誌は初めてでした。ところで、なーんと12月にオーストラリア人が我が家に来るのです。でも英語がたっしゃじゃない中２の僕にはちとつらい。少女ゆきさんぐらいだったら、楽に話せるのになあー。ちなみに名前はビルといいます。あー、ビルと少女ゆきさんを会わせたい。それで三人で真冬にアイスクリームをたべてみたい……。

最後に一言「プロポシェは永遠に不滅だあー！」(千葉県・忠之クン) ☆楽になんて話せないよー。でも、話さざるをえない状況に身をおくのは経験になると思うから、がんばって！ 最後の一言が感動的でした。

ゆきちゃんのうそつき！

No.8でゆきちゃんは「イラストに限らずポシェットに載った手紙、ハガキなどには、次号から何か特典を……」と書いているのに、No.9にイラストが載ったにもかかわらず、何の特典もないどころか未だに一言もその事にはふれてもいません。確か前にもゆみちゃんがまだやっていたときに、テクポリみたく会員証を送るとか言っていたけど・あれも話したっきり……。ゆみちゃん、ゆきちゃんのうそつきい～！ (鹿児島県・俊秀クン) ☆……ごめんなさい、みなさん。会員証は、デザインまで出来上っていたんだけど、ある事情があって……もう……。えーん、えーん、本当にごめんね。

ログラム オシェット

✿愛知県・牧田貞治☆何かを感じる絵だなあ。キャラが生きてるっていうのかなあ。

オトナになっても 忘れないで…

✿千葉県：AK！ ☆えーん、今、こんな気持でいっぱいの少女ゆきなんです♡♡

飯島真理は 僕の真理ですの。

あ〜 折角山形に飯島真理が来たのに —— 行けなかったァ

今度は僕の都合がいい時に来るといいな。

✿山形県・井上康史☆どことなく似てるね。MoMoが喜んでたョ。

あいすくりいむが好き！

✿岐阜県・ウンババやすき☆ミルウォーキーにアキてきたこの頃は、雪見だいふくなのだ。

スケルトン少ゆ BY TACO

✿滋賀県・TACO☆ああ〰〰なんだか少ゆの200年後の姿のようで、我ながら怖いわ。……

ROGRAM OCHETTE

BY FARBLE

✿福岡県・FARBLE☆自慢じゃないけどダブルバーガーもビックマックも食べたことがないのだ。

ふにうにサミット

⇦北海道・なかしあき☆毎年ほんとにこんなの。でも……Ⅳコマにはサヨナラしたいわ。

⇧大阪府・しっかん☆3コマの人たちは、きっとポシェッターズなんだろーけど、右側の2人がよくわからない……誰なのかなー。

⇧高知県・みけとらぶっちい☆〝殺トマ〟の世界ね。まあ、なんておいしそう……♡

⇦北海道・盛俊琇☆話にはなってないけど、でもこのちぐはぐなかんじが可愛いいね。

おかけさまで、ハガキサイズマンガ、たっくさん届きました。ありがとう♡　あまりに好評なのでびっくりしています。

なかしあきクン、一年近く、ずっと送り続けてきてくれて、ごくろうさまでした。他のみんなも、いつもボツになっている人たち（ごめんね……）も、どうもありがと。載った人には、ふにうにメッセージを送るから待っててね♥

ふ賞

もう少しで採用！　だった人
○「ぱおゆきちゃん」静岡県・クトウルー　○「われらポシェッターズ」埼玉県・東武でん吉　○「おーいっパンプー」千葉県・タコやきくん　○「犬はよろこび……」愛媛県・Mr.はに丸

逆襲のクロスワード！

◆タテのカギ◆

1　京都、南禅寺付近に、この店が多い。
2　昔の旅館、宿やのこと。
3　自分のハガキ等が、本に載るのは ──
4　♪○○、○○、○○、元気がないぜ、
5　……○○○もしてみんとて…〔土佐〕
6　○○、静かにっ！
8　おおきなかたまりで降る、○○○雪。
10　商売はんじょうの縁起もののひとつ。
11　ドラゴンボールの美男子キャラクター
15　神を賛美し、罪の償いなどをする式典
16　家の手伝いのひとつ、○○○○○。
19　えい、えい、○○！
20　長い髪、タバコ、恋…から連想する歌
22　『じしんげん』←これを並べ変えよう
24　釣り用、ルアーの種類のひとつ。
26　お墓の後ろに立てる木の板。
28　名前に動物名が付く体操競技。
30　しあわせを呼ぶ、野原の小さな使者。
32　とんがった『歯』のこと。
33　麻雀は、これからはじまります。

◆ヨコのカギ◆

1　『少年期』のB面の曲のタイトル
6　花札でカスが20点札に変わる現象
7　インベーダーで、出現します。
9　クローバーに、よく似た植物。
12　竹を割るときには、これが一番。
13　『なみへい』の、妻。
14　いみがないこと。（簡単だなー）
17　○○○もも こ。（すごく簡単。）
18　1対1の勝負のこと。
19　『長』の、読み方のひとつ。
20　『うす』と、なかよしです。
21　♪ゆう○○こ○○の……。
22　TV○○○，パソコン○○○ｅｔｃ
23　こーゆー味のお菓子があります。
25　『朝臣』の、読み。
27　ビンボーのこと。
29　お○○○○にはしんせつに。
31　野球の打球音に最適の擬音語。
33　○○○○けしいん有効。
34　はー、びばびば。

1		2		3	4	5	◆	6	
	◆		◆	7			8		◆
9	10		11		◆	12		◆	◆
13		◆	14		15	◆		◆	16
◆	17			◆	18		◆	19	
20		◆	21		◆	◆	22		
23		24	◆	◆	25	26		◆	
	◆	27	28		◆	29		30	
31	32			◆	33				◆
34									

少女ゆきさん、こんにちは。ポシェットNo.11で言っておられたクロスワード、できました。大きさは前作の¼、難しさ5倍以上です。今回も網点のかかっている文字を並べかえるものですが、かなり難しいと思います。答えは7・5になります。（リズムが良い）つまり、○○○○○○○、○○○○○となります。タテのカギ、ヨコのカギ、共にヒントは、なるべく多くのジャンルから出しています。前作（20×20）は質より量でしたが、今回は量より質を重視して作ったつもりです。正解者は多くても5，6人でしょう。（……でも意外と簡単だったりしてっ）

BY.風来☆はっきりいって、人や本に頼らずに一日で解くのは無理！　さて、ここでプレゼント。61年12月5、6日消印の正解者には素敵なプレゼントが送られます。かんばって!!

ポシェット裏面場

〈サナエの夢⑧〉ひとりで帰ると、あたしは部屋にはいって、夢中でアルバムをひっぱりだした。もう1週間が過ぎていた。みんなは今日もゴムとびをする、野球をする。──あたしはこわかった。ニンゲンて、こんなに早く、ケロッとできる。あたしはまだ「サナエがいない」という状態が、よくわかっていない。……アルバムをめくった。うしろからめくった。サナエとあたしばかり、ふたりいるばかり。──あたしは、胸があつくなった。サナエのカラダのあたたかさを、あたしのカラダが思い出していた。（→）

With best wishes for a Merry christmas!!

今まで、ログラムオシエットにおたよりくれた人たち、読者のみんな、どうもありがとう。このページは、そんな感謝の気持をこめて、少女ゆきからのクリスマスプレゼントです。

サンタじゃないお。単なるゴミ捨て。
年末年始はゴミが多くてね。ニャ〜。
by.パンプ

メリークリスマス

少女ゆき：クリスマス会のとき、プレゼントにオルゴールをもらってその曲がエーデルワイスだったの。それにみんなで聴き入ってたら、女の子が涙を浮かべて、そのシチュエーションが印象深い。中３でした。

あ：教会の長いすの下にみかんが隠されていたんです。ぼくと友人たちは何故そんなところにみかんがあるのか不思議でならなかった。それで、とうとうクリスマスの日に〝これはきっとクリスマスプレゼントだ〟と思って食べてしまったんです。

よっちゃん：あー私はクリスマスの日に、え、ツリー飾り用のガラス玉、直径２cmくらいのものをのみこんでしまった、あーもちろん子供の頃のことだが。トイレに行くたび、家族が「大丈夫か」とついてきたのを思い出し、美しき家族のあり方について、え、考えたいと思うわけだ。

LOLI：ぼくはここ４年間、クリスマスがありませんでした。

でぶ大先生：私には全く関係のない日です。私は12月31日まで原稿を書いてます。私にとってのクリスマスとはただの12月25日でしかありません。

MoMo：「窓からサンタが入ってくるのを見た！」と妹が言った。家中大さわぎになった。私は小学校１年生まで、サンタクロースの存在を信じていたんだもん。

ともみ：クリスマスの日に大雪が降って、１日50cmくらいの雪かきをしたのが、ぼくのあたたかい思い出♡

エイキチ：えーと、私は家の仕事の手伝いをしながら、窓から見える隣の家のクリスマスツリーにウットリし、自分のおかれている境遇に、血と汗を感じていました。

パンプ：イラスト(右上)参照だよ。

群馬県・ジュドーアシタ☆おっ明るいねー。こんな笑顔でクリスマスを迎えたいね。

東京都・摩可・なっつ☆わあー、こんな格好してみたいですねえ。受験、がんばって！

千葉県・ＩＨ☆アートしてる〜。センスいいね。大きな愛が見えてくるようです。

兵庫県・芦屋のＥＬＦ☆雪の精さん、ホワイトクリスマスになるように、お願い……。

北海道・ひできくーん☆ひできくん独特の哀愁漂う描写。うーん、せつない。

X'mas IN WINTER

新潟県・風来☆おもちゃ箱から飛び出してきたみたいな、不思議な少年だね。

恐怖の３分画　風来

ポシェット裏面場

〈サナエの夢⑨〉家を出た。あたしは踏み切りまで走った。そうして、サナエがしていたみたいに、はるか右上をみあげて立ってみた。風が、髪やスカートを揺すった。あたしの隣に、サナエがたっている気がした。あの子が立ち止まってしまうと、あたしはいつも気が気じゃなかった。カンカンカンカン。警報が鳴る。あたしは力まかせにサナエのうでをひっぱる。「電車が来るんだってば！」サオにつかえながら岸に着く。ビュン——電車の強い風で、あたしたちはくるくるまわりそうになる。背中が暗い。汗が冷たい。（→）

川 グラム 本 ゴジラ 健 決定! 二

♠今回は企画力の不足のためか、いいかげんな称号のせいか、今いち、投稿サッカ諸君のあいだでの盛り上がりに欠けたという感があるが、ついに10万円分のパソコン関連商品争奪戦“グラムゴジラ”発表の時は来た。

♡「君とあの日会った時から、もう僕はモスラさっ／「どうして」って君は言ったけど——／君とあの夜すごした時からもう僕はラドンさっ／「なぜっ」て君は言ったけど——／君に見つめられるとバラゴンになっちまう／こんな僕でよかったらいつでもバランをよんでこよう／こんな僕でよかったら今度はガイラになろうかい？／だってピーナッツは歌い続けるから——／君とあの日別れた時から、もう僕はゴジラさっ「メカゴジラだけ」って僕は言った」。このおそろしく意味のわからない歌詞の作者がわかったら、キミはきっとMSXユーザーだ。作者は誰あろう、今期だけでも160グラムの得点をあげた天才TEIJIROなのである。うーむ、はっきりいってつまらない歌詞だが、私は思わずわけもわからず笑ってしまった。仕方がない、受験生だし、TEIJIROに鉛筆1年分！　のかわりにグラムメカゴジラの称号と1万円分の図書券をさしあげよう。もちろん、参考書しか買えない特別印の図書券だ。

♠同じ手は2度と通用しないのが世の習いである。ふふふ、竹内くん、ドキッとしただろう。そう、もちろん、キミのことだ！　今回も前回に引き続いて“Hutatabi”と題した7本のパロディふう1画面プログラムを送ってきてくれたが、前回と同じ趣向にもかかわらず、質が落ちた（バグまがいが多い）。よって、落選。……といいたいところだが、前日まで中間テストだったそうだし、中学3年生という大事な時期でもあることだし、プログラム雑誌の宿題に必ずプログラムで答える態度がかわいいし、旺文社の『時代』にのった有名人でもあることだし、グラムモスラの称号とともに1万円分の図書券（特別印）を授与する。

♠で、次はやはり現在、完全な受験生であるところのTPM．CO。他では見られないオリジナリティにあふれた作品が多く、特に、私㋐はMSX『CUE BLAIN』の単純明快さと、FM-7『Goderm』の厳格さが好きだ。ほとんど全機種に移植されてしまった名作『SPHERE』の作者は彼である。彼は移植をテーマにした作文を作品として送ってきた。タイトルは、『TAKE PAINS（苦労しろ）』。以下に要約・抜粋を紹介する。

♠「自分の技を上達させるためには、まねをすることが大切だが、最近のパソコンの移植作品を見ていると、十分能力があるのにまねばかりして、個性をつぶしているように思える。移植は悪いことではなく、むしろ必要なことだ。しかし、人が苦労して考えたものをただそっくりいただいてしまうのはどうだろうか。例えば、初投稿で移植版を送り、採用されて喜んでいる彼らは、半分以上、いやほとんどが原作者の力であること（担当者注・私もそう思う）に気づかず、自分の力で載ったとでも思っているのではないか。プログラムを組むことが仕事になったり、目的がお金になったりして趣味の範囲を超えると、自由な発想ができなくなる。遊びがないから、カタイものになる。他人のまねだから、自分の主張がなくなる。だから、やっていてつまらなくなるのだ。すると、プログラムを組むのに何の意味があるのだろうか。苦労（実際は苦労でもなんでもない）を惜しんだり、目的を歪めたりすると、作品も確実に歪んでいく。そしてのちには自分の個性をも歪める結果になるだろう。〔終〕」

♠総じて正しい意見だと思う。移植は、プログラムを組みさえすればいいが、本当はアイデアのほうがたいへんだし、価値があると思う。ゲーム作りに対する、真面目な姿勢に感服して、グラムキングギドラの称号と図書券2万円分を贈呈。

♡さて、ここで突然、エイキチがパズル王・峠（たお）さんにもあげようといいだした。だって、あの人は宿題送ってくれなかったもんと反論すると、いきなり横四方固めをかけられたので、エイキチの峠さんへの愛に負けて、なんだか知らないけど、峠さんにグラムケムール星人の称号と図書券1万円分を送らされることになった。

♠さて、いよいよ、川本健二。川本健二の宿題は、『雪の降る街を』。同名の名曲を、マシン語によるFM音源もどきの音で静かに演奏する、なかなかいいプログラムだった。今回は、掲載するためのスペースが取れず、お話だけになってしまったけれど、MSXの新雑誌（下記参照）のほうで発表する予定。川本健二のプログラムは、いつもひっそりとしているような印象があるけれど、じつはMSXの投稿者のなかでは実力№1なのではないかという意見もある。アイデアと構成力のTEIJIROに対し、プログラム力と品格の川本健二、という感じ。そこで、もちろん、川本健二に、グラムゴジラの称号と、パソコン関連商品5万円分を贈呈。

そういうわけで、グラムシステムの第1次黄金期は終わった。あとは、下のカコミを読んでほしい。

●プログラムポシェットの休刊について

いつもなら、100ページで、「次号№13は2月5日発売予定！」と書くはずなんだけれど、じつは№13は当分出ません。

これにはいろいろ理由があるんですが、それはまあそれとして、ポシェット編集部のメンバーは、2つに分かれ、それぞれの新しい仕事につくことになりました。

といっても、形が変わるだけで、ポシェットでやってきたことはそのまま2つの雑誌で引き継いでいくことになります。

■ポシェットの行き先その①／月刊『テクノポリス』……バンプとMoMoは、テクノポリスで新しく始まるプログラムページ『今月のプログラムポシェット』を担当。1回あたりの本数は少なくなりますが、そのかわり毎月、新鮮なプログラムをお送りします。ログラムオシェットや欄外もそのまま、このページに引きついでいく予定なので、ポシェットの愛読者のみなさん、これからは、『テクノポリス』でお会いしましょう。

■ポシェットの行き先その②／新雑誌『MSXｆａｎ』（仮称）……2人をテクノポリスに残して、あとのスタッフは新しい雑誌を始めます。ポシェットの読者の60パーセントがMSXユーザーなのですが、かといってMSXだけをあまりにもひいきするわけにもいかず……というわけで、この新雑誌の創刊という結論に至りました。ポシェットでやってきたMSX用のプログラムはもちろん、より親切でより深いMSXのプログラミング入門記事、そしてもちろんこれからどんどん出てくるメガROMやディスクの新しいソフトの情報も大幅にもりこんでいく予定です。それになんとオールカラーで、定価もポシェットと同じ！　MSXユーザーのみなさんは、特にこちらの雑誌もよろしく！

どちらでも、今までと同じようにみんなのおもしろいプログラムを募集しています。編集部はこれまでと同じく『テクノポリス』のなかにあるので、これからはとりあえず、『テクノポリス』あてに、自慢のプログラムをどしどし応募してください。

ポシェット裏面場

〈サナエの夢⑩〉「だからあたしは、何度もあなたが死ぬとこを見てきたような気がするのよ。」気がつくと、あたしは誰かに話しかけていた。「ウン、デモアタシ、ズットココデ生キテルカラ。」誰かが答えた——え？　なに——？　あたしはあたりを見まわした。するとその声は、いやその声を出した女の子は、すうーっと上へのぼっていった。まるで糸ですいよせられてくるみたいに。あたしはなぜか「どうして、どうして」と叫んでいた。「アタシハ来タカッタカラ来タ、キタカッタカラキタッカラキタカッ……」(→)

ごめんねふにふに
少女ゆきのバグ通信mkII

じゃんじゃじゃあ〜〜ん!! ばぐを出した犯人の写真だもんねっ どーだ、まいったか。……でも、これで許してあげてね。当人たちも恥ずかしい思いをしてるので……。

▶しげくん正面

▼パンプ側面

▲パンプ正面

▼ともみ側面

◀しげくん側面

▶ともみ正面

●ポシェットNo.11

● P.22「うちのパンプ死にませんか」
140行の WHILE INKEY$ <> "":WEND を 旧PC8801の人は、 IF INKEY$<>"" THE 140 ELSE としてください。

● P.48「PUZZLE IN BEE」
260行の S=21 は S=20 です。

● P.61「TONTAN」
400行の K$="K" は K$="s"(小文字)です。

● P.65「BLOCK HIT」
V1の人は ON STRIG(0)<>1 GOTO4 を IF STRIG(0)=1 THEN4 にしてください。

● P.92「関数あそび」
"SIN世界より"の24行め、 YD……SID関数 とありますが、これはSINのまちがいです。

と、これをみると、MoMoとでぶ大先生もしっかりバグを出していますが、ポシェッターズ全員で、罪悪度上位3位までを載せるということにしたので、あしからず。

おめでとう! No.11のアンケート当選者発表!

今年最後、うれしはずかしアンケート当選者の発表です!

●1等賞(1万円以内のパソコン関連商品)……☆北海道札幌市・長谷部勉(MSXのユーザー、パソコン歴20日)☆大阪府鶴見区・井村実在子(PC-1350のユーザー パソコン歴1年)……以上の2名様ご当選♡♡

●2等賞(ポシェット専用原稿用紙)……(福岡県・原田雅和)(広島県・狭間和夫)(福岡県・青木武志)(高知県・片岡啓明)(北海道・新居隆美)(京都府・野々口功一)(大阪府・森脇義則)(岡山県・新川優)(神奈川県・宮下紀久)(広島県・国本隆)……以上10名様です♡

●3等賞(MYパコカセットレーベル)……(熊本県・田村未央)(徳島県・峯瀬正高)(福井県・伊沢和博)(東京都・佐藤雅央)(岩手県・佐藤芳幸)(北海道・富樫宏光)(千葉県・船橋岳彦)(長野県・三浦和貴)(静岡県・大屋広幸)(北海道・西本英樹)(岩手県・林崎正利)(宮城県・鈴木潔宣)(山形県・高梨宏一)(埼玉県・荒木太郎)(埼玉県・横山勝幸)(愛知県・伊藤康隆)(千葉県・鈴木克昌)(東京都・島野嘉治)(新潟県・黒川浩道)(岐阜県・佐竹由治)(愛知県・牛田行紀)(新潟県・滝沢義勝)(三重県・村山澄子)(三重県・水野博昭)(大阪府・竹村立志)(大阪府・冨田昌義)(岡山県・遠山幸男)(広島県・河村新吾)(徳島県・増田正)(兵庫県・藤岡徹)(秋田県・小野孝臣)(埼玉県・奈良智)(兵庫県・横田秀樹)(静岡県・内山暢克)(兵庫県・西田大介)(千葉県・松島渉)(三重県・中澤孝一郎)(高知県・浦岡宏治)(香川県・篠原一太)(千葉県・後藤啓之)……以上40名です。

バックナンバーのお知らせ

ポシェットのバックナンバーが欲しい方は、お近くの本屋さんで取り寄せてもらってください。定価は、No.9までが330円、No.10から350円です。直接注文したい場合は、本代+手数料(送料込み。1冊なら250円、2冊以上は1冊ごとに50円増し)を、現金書留か郵便振込(東京4-44392)で、欲しい号と自分の住所、名前、電話番号をかいたメモを入れて申し込んでください。

〒105 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店 特販部
☎03-433-6231(代)

〈No.1〉MSXゲーム作成法入門、他プログラム42本 〈No.2〉ファミリーベーシック特集、他プログラム50本 〈No.3〉わびさびプログラム特集、他プログラム55本 〈No.4〉なつかしのゲーム、他プログラム70本 〈No.5〉88のわびさび、他プログラム53本 〈No.6〉PC-8801とFM-7でキャラクタ定義ができるPF-X、続わびさびの世界、他プログラム52本 〈No.7〉PF-X用キャラクタエディタC-EDIT、続々わびさびの世界、他プログラム51本 〈No.8〉C-EDIT必然攻略法、続々々わびさびの世界、他プログラム48本 〈No.9〉大PF-X特集、続⁴わびさびの世界、他プログラム63本 〈No.10〉サウンドとメロディのPF-X、他プログラム49本 〈No.11〉関数あそび、他プログラム45本 〈PB-SPECIAL〉PB-100グラフティ/エラーメッセージガイド他●定価780円 〈MSXスペシャル50〉FOR MSXスペシャルの25本+ポシェット。テクポリの掲載の25本を一挙掲載 〈MSXスペシャル'86〉テクポリ・ポシェットに掲載された67本+α●定価980円

※問い合わせは編集部ではなく、特販部なので注意してください。

ポシェット裏面場

〈サナエの夢⑪〉気がつくと、あたしは踏み切りのすそに座りこんでいた。知らないうちにたくさん泣いていたらしい。服も髪もぬれていた。あたしは立ちあがり、またレールの上に立ってがけを見上げた。そして——「あっ」と叫んだ。——。ミギテだ。サナエのミギテがお地蔵さんの左手に重なっている。「行けたの……?」あたしはぼうっとした。だけど……あたしには、おしえてくれたんだね——家へむかって走るあたしは、何度も何度もうなづいた。このことは決して、タニンに言ってはならないと思いながら。(綴)

●今回は、諸事情のゆえに（P97参照）いつものような、"グラムシステム第5期"というふうにはいかず、このグラムは今回だけのものとなる。それにしても、今回は質の高い作品が多く、選考段階で結構苦労してしまった。
●さて、以下がキミのグラムです。

♠川本健二（15パズル他）今回は候補にあがった4本をすべて採用してしまい、勢いにのってサッカ特集までやってしまった。さぞかし、恥ずかしかったことであろー。プログラムはほとんど完璧、計200グラム！♠TPM.CO（POLOOF他）POLOOFは特に目立つものはなく30グラム。KULMAはアイデア40、キャラの動き20…… でも、簡単すぎるような気がするし面数もちょっと少ないし、画面はちょっと彼のマンネリに陥っているようで、－15グラムで45グラム。さて、問題のGoderm。一部の爽快派ゲーマーは、"暗い"と非難しているために担当の少女はグラムに悩んでしまった。私（あ）は、このゲームの新しさが好きだし、相当奥が深いと思う。今までにないゲームであり、本来的な意味での厳格なRPGだと思う。賛否両論の"否"は無視して、このゲームに70グラムを与える。計、145グラム。
●今回はこの2人を思いきりヒイキしてしまった。だって、おもしろいんだもん。
♠太田裕之（BREAK THE RECORD）ツボを押さえたプログラミングが相変わらずさえている。画面は単純だが、動きはとてもいい。コースレーシングの楽しさ満点！ 40グラム。♠こまつざきみのる（ドジなワビサビ君）"INK POT"のデモを思いだした。音楽と間の取り方がうまい。35グラム。♠花栗誠（The Block Break Game）なつかしのブロックくずし。画面がきれいでわりと楽しめる。30グラム。♠Y.S.H.（FLYER他）FLYERはバグ取りの再挑戦。可もなく不可もなし。30グラム。一方NEILは最高。70グラム。POCK KUNはご苦労さまの30グラム。計、130グラム。♠ローディスト酒井（タイニーゴルフ）たいへんよくできました。35グラム。♠平林洋介（flyng bird）カラスが気にいった。30グラム。♠つっちぃ（PUSH）ムズイパズルが16面もはいっている。40グラム。♠大熊義幸（Satan Quest他）1画面RPGと1画面高級レーシング。特に、F-1の出来がいい。計80グラム。♠宮後泰孝（気分だけマクロス）ようやくMZ時代の調子を取り戻し、本名に戻った。1画面なのに、3段階（プログラム上では5段階）の変化をするところがかわいい。40グラム。♠芝島太礼（HERO-HERO！）1画面でこの動きは立派。あっぱれの45グラム。♠高峰勇一、ACTIVE SOFT、武市賢治（BLOCK'N）みなさん、移植ご苦労さま。それぞれ、40グラム。♠苅部徹（H_2O他）88とMZの2機種で活躍。2つあわせて70グラム。♠萩原秀浩（ADVEN PAMP UU）とにかくおもしろい。移植版だが、十分オリジナリティを加えている。60グラム。♠OQKUX（二連碁）画面がきれい。40グラム。♠横沢和明（VALOWN）ゲームは単純だが、背景が、なんだかいい。35グラム。♠米屋のチャチャチャ（HEADING&KICK）移植版だが、それにしてもよくできている。40グラム。♠魔破羅邪（ELEBER）ちょっとおそいけどとぼけた味が好き。40グラム。♠高家磨佐人（BLOCK'N II）さすがにきれいな音と色。でも、ゲーム自体は前作のほうがよくできていたように思うのだが……。60グラム。♠TAKA（BALL CONNECTION）とぼけ顔のキャラと難易度に40グラム。♠ISSEI（Waffle！Whapple！）かわいくて元気いっぱいでなかなか難しい。でも、アイデアに新鮮味がない。40グラム。♠細谷晴夫（SPEED）なつかしいトランプゲーム。40グラム。♠児島忠士（HOLE IN）43歳のおじさんパワー。でも移植なので30グラム。♠秦野哲洋（PON PON）このゲームはもはや移植の域を超えている。70グラム。♠プログラマーたけし（すふぃあ）はい、ごくろうさん、30グラム。♠松永啓（デモ字）組合せ自由自在というのがいい。35グラム。♠後野宏明（LABYRINTH II）自分でかんたんに迷路が作れるところがいい。40グラム。♠佐藤和寿（BOXING）ボクシングゲームとしてはユニーク。変わったところが好き。40グラム。♠I.P.M.（ケイバゲーム）競馬の画面での表現がなかなかいい35グラム。♠めたる（パックンチョ！ MAZE）力作。45グラム。♠遊（TURN）いやー、コンピュータの思考ルーチンが強くって。40グラム。

●さて、ポシェットでのグラムシステムはこれでとりあえず終わりです。あとは、MSXの新雑誌とテクノポリスに引き継がれます。投稿サッカの諸君、これからもよろしくね。

投稿サッカ諸君！これがキミのグラムです。いろいろあるけど、これからもがんばってね！

--SLOT MACHINE--

HOW MANY WILL YOU BET?
Ⓖ×040
START－SPACE

これでグラムを増やすもんねｯｯ。

どーせすっちゃうんだよ。

うん。そーそー。

応募シール ポ12

アイデアあふれるアマチュア・プログラマー求む!

テクノポリスムック『プログラムポシェット』としての募集はとりあえずお休みですが、3月8日創刊のMSX専門誌や月刊『テクノポリス』ではこれからもおもしろいプログラムを募集していきます。これからもぜひよろしく!

■1画面プログラム/その機種の1画面の表示限界内に入るプログラム。

■ハーフプログラム/約50行程度のBASICプログラム。

■ショートプログラム/100行前後のプログラム。マシン語の場合はDATAにしてBASICの形にすること。

■本格プログラム/長さに制限なし。とにかく本格的なプログラムを!

■わびさびプログラム/原則として1行または1画面。奇抜なゲーム、ばかばかしいジョーク、意外なテクニックなど。

投稿のルール

■オリジナルの原則/盗作は論外。他のものを参考にした場合は出典を明記。

■一誌投稿の原則/他誌に投稿したばかりのプログラムは受けつけられません。

■バックアップの原則/投稿作品はお返しできません。また、採用の場合、内容を問い合わせる場合があるので必ずバックアップ(コピー)を取っておくこと。

■テープ・ディスク投稿の原則/わびさび以外のプログラムはテープかディスクで。ディスクで送るときには包装に注意。

■機種名明記の原則/投稿するテープ・ディスクには必ず機種名・プログラム名を明記すること。

そのほか必要事項

■手紙/投稿作品には必ず次のような内容の手紙をそえること。①住所・氏名・年齢・職業・電話番号。②プログラムの適用機種と使用言語(オプションやメモリ、モードなどもはっきりと)、③プログラムの遊び方、使い方。テクニックの解説や見所など。アドベンチャーやパズルは解答もいっしょに。④変数リスト、プログラム解説。マシン語の場合は特に詳しくプログラムの解説をしてください。⑤参考文献・参考作品(雑誌の場合は年・月号とページも)。

*採用された作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。

■封筒/表には投稿する部門を赤で明記。裏には機種名とキミの住所・名前を明記。

あて先は

〒105 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店 テクノポリス編集部
※〆切りは特にありません。

【これから投稿する方へ】
テクノポリスムック『プログラムポシェット』は当分のあいだお休みになりますので、ポシェットでの採用ではなくなります。今後応募していただくプログラムは月刊『テクノポリス』の"今月のプログラムポシェット"のページ、または、特にMSXに限っては3月8日創刊のMSX専門誌『MSXfan』(仮称/発行・徳間書店)で採用することになります。多少これまでとは形が変わりますが、あらかじめご了承ください。なお、プログラムの採用者には規定の謝礼をさしあげます。

編集ひこうき

●ほーんと、タイミングが悪いんだよねー。そのタイミングってのが一瞬だったり、1か月だったり、1年だったりするから困ったもんだ。ど~も運が悪いなあ。でも、みんなはしあわせにね♡ (そんなわけでパンプ)

●私は来年1月15日に成人式を迎えます。ポシェットでのことは、私はこーんなに若かったのね、という微笑ましい思い出になることでしょう。 (少女ゆき)

●クリスマス! ぜったい、パーティーやりたいなあー! だって、ケーキにごちそうは食べられるし、プレゼントも……。クリスマスは、雪か降るといいなあ。ホワイトクリスマスなんて、す・て・きだもん! (新人みずえ)

●あの、たけちゃんがマツダに就職します。パチパチパチ。彼は春ごろには広島へ行ってしまうそうな。ちなみに、私はいまだに就職が決まっていません。 (だって、教員のあきってなかなかないんですもの……MoMo)

●完全先割りなんて大嫌いだ! ボクはゆっくりメリー・ポピンズが見たかったんだよ。 (しげくん)

●さよなら、バイビー、またきて四角。笑う角には、鬼来たる。 (エイキチ)

●雨の降った翌朝通りを歩いていると、街は緑の匂いに満ちている。体はまだ半分眠っているけれど、足どりは軽い。どこかの家からピアノの音がする。もうすぐ終わりが来るというのに、世界はとても穏やかだ。道行く人たちは、皆手の中に爆弾を持ち、挨拶を交わしながら時の来るのを待つ。 (お茶と同情・よっちゃん)

●あーあ。ついに写真が出てしまった。本当はもっと顔が細いんだよ。ぷんぷん。 (多魔SCのゴールの守護神・ともみちゃん)

●頭が空っぽです。これを「虚頭」という……(??)。空虚な頭。「空虚頭」じゃカッコつかないし。空虚を逆にしたら虚空だから、虚空からヒントを得て「虚頭」…………。ようするに頭が空っぽなんです。ただそれだけ。他意はありません。 (Otchan)

●私の謎の連載はパート2でいきなり終わることになって、今、ほっとしている。こんな連載を毎回やっていたのでは、身がもたないよー。改めて、お勉強のなかなかの難しさを知った私であった。特に今回の算数の問題(参考問題)は、積分的解法はわかっても、いまだに算数的解法がわからない。もう、これで10日以上は考えつづけているのだが、テクノポリスのだれひとりとして光明を見出したものはいない。だれか、わかったら、教えて! (Nop chaser)

●さっせでーす。違うか。今回は佐瀬編集長多忙のため、編集長になりかわって、私が愛読者のみなさんにご挨拶申しあげます。とりあえず、長いあいだ、ご愛読ありがとう。また、テクノポリスと新しい雑誌でお会いしましょう。特にMSXの読者のみなさん、MSXの専門誌に期待してください。ポシェット+ソフト情報誌でより以上におもしろくなります。 (あ)

パソコン関連賞品があたるアンケート

●以下のアンケートの答えを応募シールをはった官製ハガキに書いて、テクノポリス編集部(住所は上のプログラム募集のあて先と同じ)アンケート係まで送ってください。厳正な抽選のうえ、下記の賞品を差し上げています。締切は1月5日(消印有効)。

●賞品
〔1等〕定価で1万円以内のパソコン関連賞品……………………………………2名
〔2等〕プログラムポシェット専用原稿用紙……………………………………10名
〔3等〕MYパコカセットレーベル付きカセットテープ(10分)……………………40名

●アンケート
①あなたの持っているパソコンは? 持っているものぜんぶ書いてね。
②1等にあたった場合ほしいもの。ただし、定価で1万円を超えると無効になるので注意。
③ポシェットNo.12でおもしろかったプログラムと記事(いくつでも)
④ポシェットNo.12でつまらなかった記事とプログラム(いくつでも)
⑤『テクノポリス』と新雑誌『MSXfan』でこれからやってほしいこと。
⑥そのほか、ポシェット編集部への文句、意見、メッセージなどなんでも。
⑦あなたの名前・住所・電話番号・学校学年(職業)・年齢・パソコン歴。

プログラムポシェット NO.12

●発行人/栃窪宏男 ●編集人/佐瀬伸治

●編集担当/高橋成年 ●編集/山科敦之&プログラムポシェッターズ
●表紙デザイン/鈴木俊明 ●本文デザイン/石村勇 ●写真/河行勝美
●本文イラスト/島津敦・橋岡正和
●フィニッシュデザイン/㈱創文新社 ●印刷/凸版印刷

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか？

ワールド イン アオヤマの中古は他店にはマネのできない程、多岐にわたった厳しいチェックをパスした特選品揃いです。 企業よりの消耗品は一切扱っておりませんので安心してお使い下さい。 勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。
中古こそ万全のメンテナンス体制を必要とするのです。私共の自信は雑誌にとどまらずあらゆる所に紹介いたします。

アフターサービス

お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

もちろんクレジット

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。

うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂き、その場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

ワールド イン アオヤマ
AOYAMA WORLD IN

電話受付注文センター 03-987-7771

現金購入のお客様

現金購入の場合のお支払方法は原則として、商品との代金引換となっております が、お急ぎの方、日中留守がちのお客様は、銀行振込をご利用下さい。お振込のお客様には金額の多少にかかわらずブランクディスケットセットをサービスさせていただきます。 ●三井銀行要町支店 普5052013 ㈱ワールド イン アオヤマ

NEC

6001シリーズ本体

品名	価格
PC-6001〔本体：家庭用TVに直接可能〕	¥ 8,000
PC-6006〔ロム、ラムカートリッヂ〕	¥ 4,000
PC-6001MKII〔本体：家庭用TVに直接可能〕	¥ 17,000
PC-6001MKII SR〔本体：RFモジューレーター付〕	¥ 22,000
PC-6031SR〔3.5インチドライブ〕	¥ 20,000
PC-60M55〔FM音源カートリッヂ〕	¥ 5,000
PC-6006SR〔RAMカートリッヂ〕	¥ 5,000
PC-6601〔本体：3.5″ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕	¥ 25,000
PC-6601SR〔本体：3.5″ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕	¥ 38,000

8001シリーズ本体

品名	価格
PC-8001MKII〔本体〕	¥ 20,000
PC-8001MKII SR〔本体〕	¥ 28,000
PC-8001MKII SR〔本体〕〔新品〕	¥ 38,000

データレコーダ

品名	価格
PC-DR312〔データレコーダ〕	¥ 7,000
PC-DR312〔データレコーダー〕〔新品〕	¥ 9,800
PHC-DRII〔データレコーダー〕〔新品〕	¥ 9,800
PC-DR311〔データレコーダー〕	¥ 6,000
PC-6081〔データレコーダー〕	¥ 6,000
PC-6082〔データレコーダー〕	¥ 7,000

ディスプレー

品名	価格
PC-6041〔2000文字モノクロ〕	¥ 8,000
PC-60M43〔15色ディスプレー〕	¥ 20,000
PC-KD251K〔カラーディスプレー〕	¥ 28,000
PC-KD351〔カラーディスプレー〕	¥ 28,000
CZ-811D〔2000文字カラー〕	¥ 39,800
CU-14GB〔2000文字カラー〕〔新品同様〕	¥ 39,800
CU-14〔FM-77AV用ディスプレー〕〔新品同様〕	¥ 39,800
PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕	¥ 20,000
PC-8853〔4050文字ディスプレー〕	¥ 45,000
PC-TV151〔2000文字パソコンテレビ〕	¥ 42,000
PC-TV351〔4050文字パソコンテレビ〕	¥ 85,000
PC-TV451〔4050文字パソコンテレビ〕〔新古〕	¥132,000
PC-TV452〔4050文字パソコンテレビ〕〔新古〕	¥ 98,000
PC-KD551〔4050文字ディスプレー〕	¥ 48,000
PC-KD551K〔4050文字ディスプレー〕	¥ 52,000
PC-KD852〔4050文字ディスプレー〕	¥ 62,000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕〔展示品〕	¥ 68,000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕	¥ 65,000
JB1203M〔NEC、2000文字モノクロディスプレー〕	¥ 8,000
CMT-146L〔4050文字カラーアナログ、デジタルRGB〕〔新品同様〕	¥ 52,000
CU14P1〔4050文字デジタルRGB〕〔新品同様〕	¥ 62,000
CU14A4〔4050文字アナログ、デジタルRGB〕〔新品同様〕	¥ 59,800
CZ811D〔2000文字デジタルディスプレーテレビ〕〔新品同様〕	¥ 39,800
CZ870D〔4050/2000文字ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕	¥ 85,000

フロッピーディスク

品名	価格
PC-80S31〔5″フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕	¥ 65,000
PC-80S31K〔5″フロッピーディスク〕〔新品〕	¥ 89,800

今月のお買得品

中古限定品 NEC PC-8801/II-30〔本体〕 ¥80,000

新品限定品 NEC PC-8001/II SR ¥89,800➡¥38,000

中古限定品 NEC PC-8801/II-20〔本体〕 ¥62,000

中古限定品 NEC PC-6001/II〔本体〕 ※家庭用TVに直接可 ¥17,000

新製品 EPSON AP-80K (PCロム、ケーブル付) 新品 ¥80,300➡¥60,300

中古限定品 NEC PC-8801/II-SR30〔本体〕 ¥110,000

新品限定品 SEIKOSHA SL-80MK 24ドット漢字プリンター SL80MK＋第2水準ロム＋ケーブル付 ¥145,500➡¥83,000

新品限定品 NEC NM9900 15インチ24ドットカラープリンター ¥298,000➡¥168,000

新品限定品 NEC DR-312 (データレコーダー) ¥19,800➡¥9,800

NEC PR405〔ケーブル付〕〔新品〕 ¥39,800
Sharp CU14AG2〔カラーディスプレー〕〔新品〕 ¥58,000
Sharp CU14P1〔カラーディスプレー〕〔新品〕 ¥59,800

●パソコンを初めてお使いになられる方、ワープロとしてお使いになられる方、私共ではあらゆるデータをとりそろえてお待ちいたしておりますのでお気軽にご相談下さい。

新品同様品／お買得品コーナー

NEC

品名	価格
PC-8001MKII SR〔新品同様〕	¥ 38,000
PC-6601SR〔新品同様〕	¥ 42,000
PC-8801MKII FR10〔新品同様〕	¥ 80,000
PC-8801MKII FR20仕様〔新品同様〕	¥111,000
PC-8801MKII FR30仕様〔新品同様〕	¥120,000

仕様：本体及びドライブ全て新品商品です。 ※システムディスク付
商品に全て保障が付いておりますので御安心してお使いいただけます。

品名	価格
PC-TV451〔4050文字ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕	¥132,000
PC-TV452〔4050文字ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕	¥ 98,000
CU-14H2〔4050文字ディスプレー〕〔新品同様〕	¥ 49,800
CU-14A4〔4050文字ディスプレー〕〔新品同様〕	¥ 59,800
CU-14P1〔4050文字ディスプレー〕〔新品同様〕	¥ 59,800
PC-PR201CL〔24′プリンター〕〔新品同様〕	¥188,000
PC-PR101T〔24′熱転写プリンター〕〔新品同様〕	¥ 53,800
PC-PR405〔24′熱転写プリンター〕〔新品同様〕	¥ 43,000

SHARP

品名	価格
MZ2500/30〔本体〕〔新品同様〕	¥120,000
MZ2500/20〔本体〕〔新品同様〕	¥108,000
X-1Turbo/30〔本体〕〔新品同様〕	¥120,000
X-1Turbo/20〔本体〕〔新品同様〕	¥ 98,000
CZ850DR〔4050文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕	¥ 78,000
MZ1D22〔4050文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕	¥ 67,000
CU-14H2〔4050文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕	¥ 49,800
CZ-502F〔5′フロッピーディスク〕〔新品同様〕	¥ 79,800
MZ1P17〔ケーブル付〕〔新品同様〕	¥ 50,000
CZ811C〔本体〕〔新品同様〕	¥ 33,500
CZ811D〔2000文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕	¥ 39,800

PC-PR201CL ¥328,000➡¥188,000

CU-14P1 限定100台 0.31：4050文字カラー ¥128,000➡¥59,800

CU-14H2 限定50台 0.39：4050文字カラー ¥99,800➡¥49,800

MSXパソコン限定品

ビクターMSX HC-30・32K〈限定品〉定価36,800円 ¥19,800
ビクターMSX HC-60・32K 定価64,800円 ¥22,500
ビクターMSX HC-80・128K 定価84,800円 ¥33,800

お客様相談室

03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは上記へお電話ください。(10:00～20:00)

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。

パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

ワールド イン アオヤマ テレフォンガイド

パソコンの買取り、査定

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。
電話１本で査定し買取ります。
近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。
代金はその日の受け取り。
※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

パソコンの下取り・買取り

03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-6104

24時間いつでもその日の在庫のリストが全てわかります。

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

10:00～23:00 年中無休

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170 AV事業部 東京都豊島区東池袋１－28－６ 〒170 株式会社 ワールド イン アオヤマ

©徳間書店　1987　印刷 凸版印刷 Printed in Japan　雑誌 66449－19